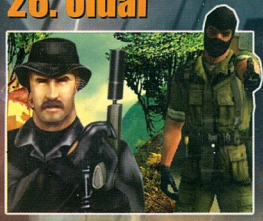
2002/06 JÚNIUS - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 Ft

PC GAMES

NEGYED MILLIÓ Ft ÉRTÉKŰ NYEREMÉNYJÁTÉK

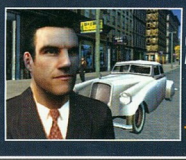
Republic Farscape Dune Generations

SPIDER-MAN
THE MOVIE
26. oldal



SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX
22. oldal

DUNGEON SIEGE
A TUTI BEFUTÓ
63. oldal



MAFIA
CSATLAKOZZ A CSALÁDHOZ!
18. oldal

MIGHT & MAGIC IX
MÁR A KILENCEDIK...
60.oldal

LEGÁLIS? ILLEGÁLIS?
A LICENSZEK REJTELMEI
6. oldal

PC.GAMES EXTRA

Íme a remek alkalom, hogy megvásárold régebbi számainkat.

A csomagban 3 régebbi lapszámunkat találod meg egy CD és egy 80 oldalas végigjátszás melléklet kíséretében.

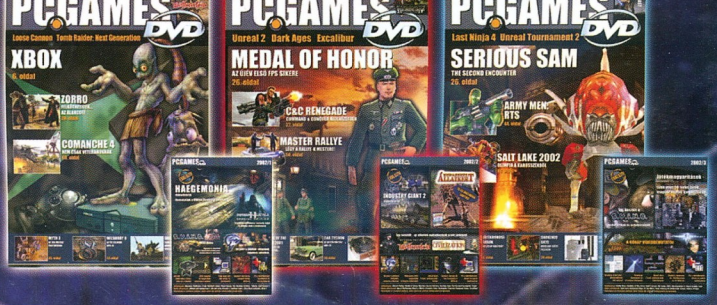
A vásárlók között DVD-s és sima előfizetéseket sorsolunk ki!

Már kapható az újságárusoknál!

Extra DVD-s ajánlat, csak most!

Első 3 DVD-s számunk szuper kedvezménnyel 3600 Ft-ért megvásárolható!

A megrendelőknek ajándék PC.GAMES posztert küldünk.



Megrendelhető:
PC.GAMES 1325 Bp. Pf.:315
Tel: 230-4832
Email: level@pc.games.hu

GERICOM
mobile world

WEBGINE Per4mance
2000MHz

- VIA chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage4 max. 64MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART kártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 3 USB port
- Digitális 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

WEBGINE Per4mance a felső kategóriás Pentium4 alapú notebook! Maximális teljesítménnye 2000MHz! Gyorsabban végzi a munkáját, mint a legmodernebb asztali számítógépek többsége. A GERICOM ismét Magyarország leggyorsabb hordozható gépét kínálja Önnek!

Ajándék Windows XP Home operációs rendszerrel!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

399.900 Ft

SUPERSONIC 2

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

GERICOM SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

Minden SUPERSONIC 2 notebook megvásárolható Intel Pentium III Tualatin 1266MHz / 512kB cache processzorral is!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 12GB merevlemez

299.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

349.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

369.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez

449.900 Ft

WEBGINE

GERICOM WEBGINE akár 1200MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen mértányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 1000MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron proc.
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D/3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB HDD

389.900 Ft

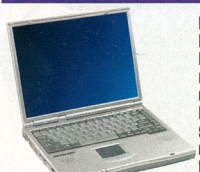
- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez

259.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez

239.900 Ft

OVERDOSE-T



Kimagasló teljesítményű "ALL-In-One" Notebook. A gépben minden megtalálható ami a legtöbb felhasználó számára szükséges lehet. Csatlakoztathatjuk digitális eszközeinket a szuper gyors FireWire használatával, egy hálózat részei lehetünk a 10/100Mbit-es hálózati csatlakozóval, küldhetünk és fogadhatunk faxokat vagy könnyedén bárhol felléphetünk az InterNetre. A gép DVD meghajtót és hordtáskát tartalmaz, így minden készen áll az azonnali munkára vagy szórakozásra. Lehetőség van Combo drive beépítésére, így egy meghajtóval írhatunk CD lemezeket, vagy olvashatunk DVD-ROM lemezeket. A GERICOM természetesen a legjobb áron kínálja mindezt az Ön részére!

- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D/3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

279.900 Ft

Árnak az előző oldal tartalmazzuk az érvényesítés jogát fenntartjuk!

Design by izza

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.comp

INTRO

Sziasztok!

Abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy szinte minden hónapban be tudunk számolni valamilyen fejlődésről, már ami természetesen a PC.GAMES házatáját illeti. Most sincs ez másképp, hiszen ha az utolsó oldalra lapoztok, akkor láthatjátok, hogy bizony jelentősen megemeltük oldalszámunkat, ezentúl 100 oldalon árasztjuk felétek az információt. Persze ehhez a ti segítségetek is kellett, köszönjük a bizalmatokat, hogy egyre többen olvastok minket minden hónapban. A másik örömteli dolog a DVD-s olvasókat érinti - a DVD-n ott terpeszkedik az egyik legjobb szinkronos magyar nyelvű kalandjáték (amit csak implementáltak kis hazákban), a Time Machine, vagy más néven, időgép. A program szerintünk fantasztikus (szó szerint), mindenképpen nagy eredménynek érezzük, hogy sikerült átnyújtanunk nektek a DVD-n.

Az 51. oldalon egy negyedmillió forintos nyereményjátékot találhattok, nincs más dolgotok, csak beküldeni a 3 helyes választ...

Egyébiránt programokban sincs hiány, elég csak a tartalomjegyzékbe pillantanotok, hogy meggyőződjetek róla, ez nem egy átlagos hónap volt. Tobzódnak a nagy nevek és nagy bejelentések, bizony-bizony csak kapkodtuk a fejünket, hogy miről is foglaljunk állást ebben a számban.

De meg lett egy kellemes elegy, remélem nektek elnyeré tetszéseteket

a szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

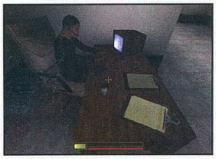
Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

AKCIÓ



14 COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
16 ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT
18 MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
21 STUNG!
22 SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
26 SPIDER-MAN: THE MOVIE
30 BLOOD OMEN 2
32 GLOBAL OPERATIONS
34 DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

STRATÉGIA

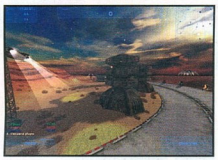
38 REPUBLIC
39 TROPICO 2: PIRATE'S CAVE
40 RISE OF NATIONS
41 DUNE GENERATIONS
42 THE SIMS: VACATION
43 MONSTERVILLE
44 SETTLERS 4: TROJANS
45 GOLF RESORT TYCOON 2
46 DRAGON THRONE
48 DIGGLES: THE MYTH OF FENRIS
50 SUPERPOWER

RPG/KALAND

54 GOLDENLAND
56 SHADOWBANE
57 NIGHTSTONE
58 FREEDOM FORCE
60 MIGHT & MAGIC IX
63 DUNGEON SIEGE
66 SIMON THE SORCERER 3D

Következő számunk 2002. június 15-én jelenik meg.

SZIMULÁTOR

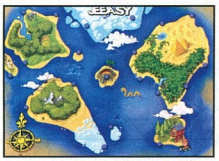


69 HOVERACE
70 CRAZY TAXI
71 MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
72 JANE'S ATTACK SQUADRON
76 THE ITALIAN JOB

SPORT

79 CELTIC FOOTBALL COACH
80 SEASON TICKET BASEBALL 2003
81 TOON GOLF
82 2002 FIFA WORLD CUP

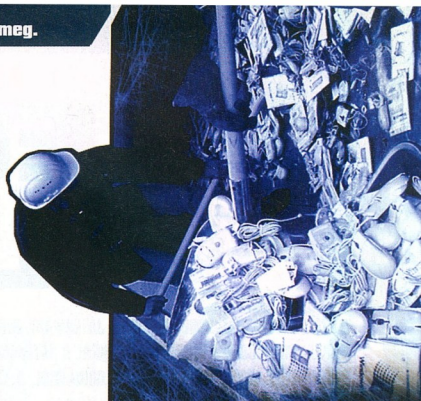
EGYÉB JÁTÉKOK



84 WORMS BLAST
85 SAKKMESTER
86 PHOTO PLAY - SPECIAL FX
86 SMILEY FACTORY

HARDWARE

90 HARDWARE NEWS
92 PIACI KÖRKÉP
95 PENTIUM 4 NORTHWOOD



LEGÁLIS? ILLEGÁLIS?

MANAPSÁG (FŐKÉNT MIÓTA MÁR BOLDOG-BOLDOGTALAN INTERNETEZIK) SOKSZOR FÖLMERÜL AZ EGYES TERMÉKEK JOGI ÁLLÁSÁNAK KÉRDÉSE. A KIEMELT TÉMÁBAN EZÚTTAL MEGPRÓBÁLJUK A JÁTÉKOSOK OLDALÁRÓL MEGKÖZELÍTENI EZT A KÉRDÉST, TÖBBEK KÖZÖTT KÖRÜLJÁRVA AZ ABANDONWARE TÖRTÉNETÉT IS.

06-11. oldal

LEGÁLIS? ILLEGÁLIS?

ELŐZŐ SZÁMUNKBAN KÖRBEJÁRTUK A JÁTÉKIPART, BEMUTATVA A NAGYOBB KIADÓKAT ÉS FEJLESZTŐKET, ELJUTVA A KEZDETEKTŐL, A HŐSKORTÓL NAPJAINKIG. EBBEN A CIKKBEN MAGUKKAL A JÁTÉKOKKAL FOGLALKOZUNK, EGÉSZEN PONTOSAN AZOK JOGÁLLÁSÁVAL: MEGPRÓBÁLUNK EGY TELJES ÁTTEKINTÉST ADNI A KÜLÖNBÖZŐ KATEGÓRIÁKRÓL, A JOGI VONATKOZÁSOKRÓL.

ANNO...

Mint már annyiszor leírtam, kezdetben volt a lelkes, amatőr játékgyártás, a stuffok az Internet elődjének számító Arpaneten, később mágnesszalagon, lemezen terjedtek. A szerzők legtöbbször a nagy egyetemek és kutatóközpontok hatalmas mainframe-jei előtt ülő programozók voltak, akik szórakozásból írogatták játékaikat. Ám az Adventures, majd a Zork sikere hamar rávilágított, hogy sokkal nagyobb lehetőségek vannak a játékgyártásban. Megalakultak az első játékkiadók, majd a mikroszámítógépek megjelenésével szép lassan kialakult egy dollármilliós iparág.

Bizonyára mindenki ismeri, ha máshonnan nem, hát a filmekből, a maffiák kialakulásának sztoriját az USA-ban: a kormány betiltotta az alkoholárusítást, de mivel a népnek a piára szüksége volt, élelmes emberek megtalálták a módját a fogyasztók kielégítésének. Nos, valami ilyesmi alakult ki a játékprogramok területén is. A homo ludens, a játékos ember játszani akart, és nem érdekelték a jogi csűrcsavarok. A programok terjedésében szinte észre sem lehetett venni a változást, terjedtek tovább kazettán, floppy-n, és a felhasználók boldog tudatlanságban telepítették gépükre a friss játékokat, nem sejtve, hogy ezzel máris törvényt szegnek. A kiadók megkezdték a mind a mai napig tartó – kilátástalannak látszó – harcukat saját jogaik érvényesítésére, miközben a „túloldalon" kialakult két tábor: az egyik a teljesen illegális tevékenységre szakosodott hackerek és crackerek világa (lásd: warez siteok, RIP-ek és ISO-k, azaz a frissen megjelent játékok feltörése és közzététele), a másik azon programfejlesztőké, akik nem akarnak felsorakozni a pénzéhes kapitalisták mögé, és hol ebbéli dacból, hol pusztán saját szórakoztatásukra gyártják és teszik szabadon letölthetővé különféle programjaikat.

EGY NAGY ÖTLET

A régi jó 8 bites korszakban a jogi kérdések meglehetősen zavarosak voltak, hogy mást ne mondjak, kapható volt egy Spectrumos újság, melytől 500 forintos áron (1984-et írtunk, az azért nem volt olyan olcsó) lehetett rendelni kazettákat, rajta mindenféle játékokkal. (Valahol megvan még a zacskónyi kazi. :)) Akkoriban kezdett terjedni a személyi számítógép, és meglehetősen nehéz volt beszerezni játékot hivatalosan, az első stuffokhoz a Bizományi Áruházban jutottam hozzá (a híresneves Horace sorozat, mellé a Space Invaders). A PC-k elterjedésével aztán kezdett tisztulni a kép, megjelentek az első játékkiadók, és az ő kis jogaik is körvonalazódni látszottak.

A számítógépes játékgyártás lassan ipari méreteket öltött, egyre több játék jelent meg. Egy Scott Miller nevű ifjú programozó aztán egészen nagyszerű dolgot talált ki. Cége, az Apogee, elkezdte más, kisebb fejlesztőcégek játékainak piacra dobását, kiadását. Nagy kérdés volt, hogy lehet a vásárlót „rábeszélni" egy-egy játék megvásárlására. Itt jött az ötlet: új játékuk, a Kingdom of Kroz három pályából állt, melyből az elsőt önálló egészként, játszható verzióként ingyenesen terjesztették azzal, hogy ha a játék tetszik, a többi részt a játékos megvásárolhatja. Ezt a metódust shareware-nek (share=rész) nevezték el, és a játékiparban az Apogee-modell néven hamar népszerűvé vált. Elsőnek az Epic MegaGames vásárolta meg, majd más cégek is, például az id Soft (lásd: a jó öreg Doom), a Parallax Software

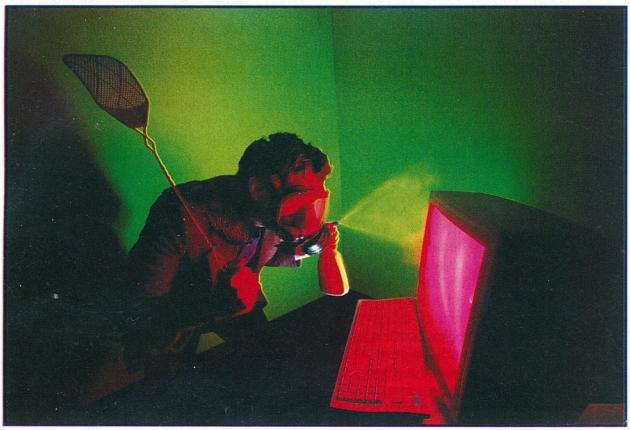
(Descent) vagy a Capstone. És persze ott volt az Apogee saját fejlesztőrészlege, a 3D Realms, amely 1991-ben dobta piacra a Duke Nukem első részeit, hatalmas sikert aratva.

Itt azért álljunk meg egy pillanatra, mert az Apogee–id Soft „házasság" igen fontos mérföldkő ebben a témában. 1990-ben egy kis játéktervező cégnél, a Softdisk Inc.-nél dolgozó négy fiatal programozó, John Carmack, Adrian Carmack, John Romero és Tom Hall szabadidejében összedobott egy kis játékot, majd elhatározták, hogy kiadják azt. Felkeresték hát Scott Millert, aki rögtön azt tanácsolta, hogy a kedves kis játékot, a Commander Keen-t shareware-ként jelentessék meg. A fiúk nehezen álltak rá a dologra, nem nagyon hittek benne, hogy ezzel a módszerrel pénzt lehet keresni. Ám az élet Millert igazolta: a játék akkora anyagi sikert hozott, hogy mindenki jól járt: Miller

TUDTAD-E?

Az Apogee „Kingdom of Kroz" című játéka nem csak a játékipar első shareware terméke volt, de ez volt az első játék, amelybe a fejlesztők cheatmódokat rejtettek el.
Az Apogee még pár dologban számít elsőnek és úttörőnek. Ez volt természetesen az első shareware kiadó, amely más csapatok és szerzők munkáit saját modellje szerint adta ki, és amely 1991-ben saját BBS-t és terjesztőhálózatot hozott létre. (A BBS volt az Internet és a web elterjedése előtt az elsődleges terjesztési mechanizmus.)

felfejlesztette cégét, a négy srác pedig otthagyva vállalatát saját fejlesztőstúdiót alapított id Soft néven. (Szúrjunk ide be egy kis színes történetet, úgyis méltatlanul keveset foglalkoztunk előző számunkban Carmackékkal: az id Soft 1991-ben elkezdte fejleszteni a világ első 3D-s shooterét, Wolfeintstein 3-D néven. Ám volt egy szerződésük a Softdiskkel, mely szerint az első játékukat nekik készítik el, lemondva minden jogról. A zseniális Scott Miller rögtön felismerte a 3D-s játékban a nagy üzletet, és az Apogee saját fejlesztőrészlegével megíratott egy játékot ScubaVenture néven, Carmackék nevében :). Ezt kapta meg a Softdisk, az id pedig szépen kifejlesztette a Wolfy-t, és 1992. május 5-én megjelenhetett a műfajteremtő klasszikus, sikert és dicsőséget hozva az id Softnak, az Apogee-nak és az Apogee-modellnek…)



Hogy ekkora sikere volt a shareware-nek, az nem csoda. Hiszen a megjelent játékrész, mint írtam, önálló egészként játszható volt, így sok fiatal, akiknek nem volt pénze megvásárolni a teljes stuffot, egész rendes kis gyűjteménye tehetett szert ilyen kis „darabkákból". (Aztán, ha valamelyik nagyon megtetszett, azt kérte szüleitől karácsonyra, vagy szülinapjára.) A szaklapok hamar felismerték a helyzetet, nevezetesen, hogy ezen shareware játékokat lemezmellékleten megjelentetve saját példányszámaikat is növelhetik (hiszen még csak ekkoriban állt lábra az Internet, és az akkori modemek elég lassúak voltak). Ez a metódus mind a mai napig él és virágzik, és mivel ebben az iparban különösen jól működik a visszacsatolás, ez az egyre jobban elterjedő módszer arra ösztönözte a cégeket, hogy termékeikből bemutató verziót, demót készítsenek, amelyet rá lehetett tenni ezen lemezmellékletekre. Ez új dimenziókat tárt fel, és mára a nagy cégek inkább a demók kiadásában hisznek, a shareware-gyártás elvesztette korábbi egyeduralmát, de még él és virágzik – valószínűleg mindaddig, amíg számítástechnika létezik…

KATEGÓRIÁK

Az Internet általános térhódításával együtt járt a telekommunikáció rohamléptű fejlődése. Mára a nagy sávszélességű kapcsolatok korát éljük, így gyakorlatilag elérhetővé vált, hogy kisebb programokat és játékokat, vagy ezek bizonyos verzióit letölthessünk a hálóról. Ez magával vonta a már említett két nagy kategória mellett újabbak kialakulását is, ezért mielőtt továbbmennénk, mindenképp érdemes sorra venni a legfontosabb és leggyakoribb kategóriákat.

A legjobb, legszimpatikusabb természetesen a freeware, a teljesen ingyenesen letölthető, terjeszthető és felhasználható program. A szerzők általában annyit kérnek, hogy a továbbadó ne változtasson a csomag tartalmán, változatlan formában adja azt tovább. Ezen programok között igazi gyöngyszemek is akadnak, úgyhogy egyáltalán nem jelent az ingyenesség gyengébb színvonalat. A freeware szerzők számomra az „utolsó partizánok"…
A neten rengeteg oldalt és töménytelen mennyiségű programot találunk, legismertebb talán a GameHippo, ahol jelenleg több mint 13 ezer(!) tisztán és teljesen ingyenes játék vár letöltésre.

Feltétlenül e helyütt kell megemlítenünk egy közösséget, amely jóval szélesebb körben értelmezi ezt a fogalmat. Ez pedig a Linux-osok egyre gyarapodó tábora. A Linux ingyenes operációs rendszer (a disztribúciók azonban sokszor már pénzbe kerülnek az egyéb szolgáltatások okán – ám ne feledjük, például egy Debian installálásához elegendő 2 kislemez és egy Internetkapcsolat…), és prófétái a szabadság igazi szószólói. Álljon itt egy idézet a valóban nyílt és szabad GNU project magyar bevezetőjéből (a teljes anyag megtalálható a 'http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.hu.html' címen! – a GNU/Linux egy teljes értékű, Unix-szerű, Linux kernelen alapuló operációs rendszer, szabad szoftver):
„Mi a szabad szoftver? A „szabad szoftver"' a szabadság kérdése, nem az áré. A fogalom megértése végett a szabad beszédre, és ne az ingyen sörre gondoljunk. (A fordító megjegyzése: az angolban a szabad és az ingyenes fogalmakat egyformán a 'free' jelöli.)
A „szabad szoftver"' elnevezés a felhasználók szabadságára utal. Azt jelenti, hogy a felhasználóknak szabad futtatni, másolni, közzétenni, tanulmányozni, megváltoztatni és tökéletesíteni a szoftvert. Pontosabban kifejtve, a felhasználók négy különböző jogát jelöli:

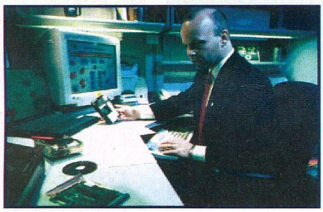
1. A jogot arra, hogy futtassák a programot, bármilyen céllal.
2. A jogot arra, hogy tanulmányozzák a program működését, és azt a szükségleteikhez igazíthassák. Ennek előfeltétele a forráskód elérhetősége.
3. A jogot arra, hogy másolatokat tegyenek közzé a felebarátaik segítése érdekében.
4. A jogot arra, hogy tökéletesítsék a programot, és a tökéletesített változatot közzétegyék, hogy az egész közösség élvezhesse annak előnyeit. Ennek előfeltétele a forráskód elérhetősége."

Jól látható, hogy itt már a forráskód közzétételéről, és a program teljes és szabad átírásáról van szó. Most egy jó erős fogalomtömörítés következik: mivel az ember gyarló, vannak, akik az általuk megberhelt ingyenes programot képesek lennének

AZ APOGEE ÉS A JÁTÉKOK

Az Apogee 1991 januárjában adta ki a Dark Ages-t, mely az első hangkártyát támogató, zenét tartalmazó shareware volt, júniusban a Duke Nukemet, az első 2D-s, EGA platformos, parallax scrollos „side scroller"-t (azaz a pálya oldalirányban mozgott folyamatosan). Ez a játék két évig vezette a shareware eladási listákat, megelőzve még az 1992-es Wolfeinstein 3-D-t is, mely az év májusában mint az első 3D-s FPS robbant a piacon. 1994-ben alakult meg a cégen belül a 3D Realms, mely a Build engineel olyan játékokat gyártott, mint a Duke Nukem 3D, a Shadow Warrior vagy a Blood. 1994 decemberében a Rise of The Triadban mutatkozott be az azóta kötelező játéktartozék, a gyerekzár (parental lock). 1996 januárjában jelent meg a Duke Nukem 3D, melynek decemberi Atomic Edition verziójában harcolhattunk először „emberül viselkedő", az AI által vezérelt ellenfelekkel, botokkal.

pénzért továbbadni. Épp ezért a GNU-sok sajátos észjárásával (lásd például: a GNU „a GNU Nem Unix" rekurzív rövidítése... :)) a copyright (szerzői jogok) mintájára kitalálták a „copyleft" fogalmát, mely szerint ami ingyenes volt, annak is kell maradnia. Ezen jogok alá esik a leggyakoribb GNU licensz is, amivel sűrűn találkozhatunk: ez a GNU GPL, azaz a GNU General Public License.



És idevehetünk még egy gyakori fogalmat is: a GPL-lel egyenértékű a Public Domain, amely olyan szoftvert jelöl, amely nem áll szerzői jogok (jogvédelem) alatt.

Két másik, ugyancsak kellemes megoldás következik. A cardware szintén ingyenes program, a szerző csupán egy képeslapot vár a felhasználó országáról/városáról. Kedves, közvetlen dolog ez, a régi szép időket idézi... Ha ilyennel találkozunk, hozzuk meg ezt a kis „áldozatot"!

A másik a careware: számomra a legszimpatikusabb ingyenes megoldás. A careware lényege: kérj valamit érte cserébe, bármit, de ne pénzt! A „care" szó ebben a formájában igyekezetet jelent: a program szerzői megkérik a felhasználót, tegyen valami hasznosat, a saját (és ezzel közvetve mindannyiunk) érdekében... Az Arachnophilia nevű webszerkesztő progi letöltéséért például mindössze annyi a teendőnk, hogy hagyjuk abba a „jaj, de nehéz az életem"-siránkozást egy kis időre, bátorítsuk a fiatalokat, segítsük őket. Engem ez a '60-as évek hippikorszakára, a virágifjakra emlékezetet, a híres jelszóval: „szeretkezz, ne háborúzz".

A következő kategória, az adware már nem olyan ártatlan dolog. Elvileg szintén ingyenes cuccot jelent, sokszor egy komplett programcsomag „light" verzióját. Az ingyenességért cserébe egy kis reklámcsíkot kell elviselnünk valahol a grafikus felületen. Ám felhívnám mindenki figyelmét, hogy sokszor nem ússzuk meg ennyivel a dolgot: az installáláskor legtöbbször egy kis kémprogram települ a gépünkre (ezért ezen kategóriát sokszor spyware néven is emlegetik), mely a háttérben futva naplózza szokásainkat: milyen programokat indítunk/használunk, és milyen weboldalakat látogatunk meg, majd online kapcsolatnál azonnal elpostázza ezen adatokat a megfelelő adatbázisba, hogy a következő alkalommal már személyre szabott reklámokkal bombázhassanak minket. Ha valaha is telepítettünk ilyen adware programot/játékot gépünkre, töltsük le a Lavasoft cég Ad-aware nevű programját, amely megtalálja és kiirtja gépünkről a hívatlan látogatókat! (http://www.lavasoft.de/aaw)

A legismertebb ilyen kémprogram-gyártó a Radiate. Amikor egy vele „fertőzött" progit telepítünk, néhány földrajzi adatra kell válaszolnunk, hol lakunk, merre élünk. Ekkor egy saját számot kapunk, amely a registry-ben (regisztrációs adatbázis) tárolódik. Az első Internetes kapcsolódáskor az adatok a Radiate-hoz kerülnek, mely egy, a részünkre szóló marketingprofilt készít. Ez az adott földrajzi környezetben érdekelt hirdetők reklámjait „osztja be" hozzánk, és ezek jelennek meg a kis reklámcsíkon. A program ezután naplózza, melyik hirdetésre kattintottunk, és mennyi ideig tanulmányoztuk a reklámot, majd a következő online „menetnél" ezen adatokat fellövi a céghez, további finomításra. Az egész „szépsége", hogy a „hordozóprogram" eltávolításakor a Radiate a gépünkön marad, és küldi továbbra is az adatainkat... És jegyezzük meg, hogy a hackerek már felismerték a kiskaput, és sokszor adware/spyware programnak álcázva trójai falovakat telepítenek gépünkre, melyek már minden személyes infónkat továbbítják gazdáiknak...

(További információkat találunk a témáról a szintén „kémprogi irtó" szoftver, az Optout weboldalán is – ezt váltotta fel a Lavasoft programja. Ezt a Gibson Research Company szerverén találhatjuk meg: http://grc.com/optout.htm)

A legérdekesebb sztori a „lopó lopásának ellopása". Egyre népszerűbbek a peer-to-peer (p2p), azaz a közvetlen, kliens-kliens fájlcserélő programok. Az első úttörő, az azóta a bíróságokat járó Napster volt, majd jöttek a többiek, mint a Gnutella, vagy a Kazaa. A legelterjedtebb utód ez utolsó volt, ám az utóbbi időben jelentősen megcsappant népszerűsége, mivel újdonsült ausztrál tulajdonosa igyekezett valahogy jövedelmezővé tenni a rendszert: a telepítő több, a Brilliant Digital nevű céghez köthető kémprogit tartalmazott, és az egészet megfejelték április elején egy megállapodással, melynek értelmében a Kazaa az Altnet nevű elosztott számítási rendszer kliensprogramját is installálja. Ez méri a felhasználók gépeinek kihasználatlan processzoridejét, és ezen időt számítási feladatokra (még egyszer mondom, tudtunk nélkül – azaz mégiscsak, tessék csak elolvasni a licenszét!) a Brilliant Digital áruba bocsátja. Ám nem kell kétségbe esni: egy orosz hacker, Jurij jóvoltából már letölthető a kazaalite.com-ról a mindenféle kémprogramoktól megtisztított, szűziesen ártatlan Kazaa! (Hogyis van ez: holló a hollónak...? :)) A teendő tehát: Kazaa le, Ad-aware fel, elindít, kiirt, majd Kazaa Lite, és egy darabig nyugodtak lehetünk...

AZ IDSA

Az IDSA a világ vezető játékkiadóit magába tömörítő szervezet, mely tagjainak átfogó jogi (anti-piracy, azaz kalózkodás-ellenes) védelmet nyújt, üzleti és vásárlói kutatásokat végez számukra. Létrehozta és üzemelteti az ESRB-t (Entertainment Software Ratings Board), melynek címkéit rengeteg játék hátoldalán láthatjuk (a nagy M – Mature, vagy T – Teen feliratok, melyek a játék „korosztály-besorolását" jelentik), és nem utolsósorban minden évben megrendezi a világ egyik legnagyobb játékkiállítását és -vásárát, az E3-at (Electronic Entertainment Expo). Tagjai: Acclaim, Activision, Capcom, Crave, Disney, Eidos, EA, Fox, id Software, Infogrames, Interplay, Konami, Lego Media, LucasArts, MGM, Microsoft, Midway, Namco, Nintendo, NovaLogic, Sega, Sony, Take-Two, THQ, Titus, Ubi Soft, Vivendi, Wild Tangent, Working Designs.

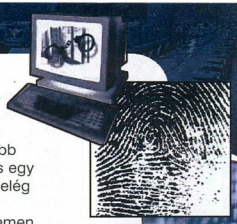
Szintén nem árt vigyázni az e-mailware használatával sem. Ezen ingyenes szoftver letöltéséhez/használatához meg kell adnunk e-mailcímünket. Az óvatosság azért jogos, mert nem biztos, hogy címünk nem kerül ki a weboldalról, és nem kapunk hamarosan tömegével kéretlen e-maileket, spameket postaládánkba. Nekem ilyen célokra például van egy külön címem, amelyről a betoppanó levelek olvasatlanul törlődnek…

Végül következzenek a bevezetőben már említett, „pénzes" megoldások. A shareware töretlenül népszerű, de nem árt megjegyezni, hogy a felhasználói programoknál a shareware azt jelöli, hogy annak valamely funkciója nem működik, bizonyos részek elérhetetlenek (például nem lehet menteni, vagy egy képlopó program „belerondít" a kész képbe). Ha egy bizonyos összeget a megadott címre elküldünk, kapunk egy regisztrációs kódot, amit beírva teljes értékű programhoz jutunk.
Ehhez hasonló a trialware (demo, try' n' buy): bemutató jellegű megoldás, amely egy bizonyos idő/használat után „működésképtelenné" válik. Ha tetszik a stuff, vedd meg…
Ebbe a kategóriába tartozik egyébként a legtöbb, ma oly' népszerű online játék is. Hiszen általában van egy próbaidőszak, ami alatt kipróbálhatjuk a dolgot (két hét, 30 nap stb.), és ha tetszik, előfizethetünk rá, és pengethetjük a havi tíz dollár körüli összeget… Úgyhogy, mivel igen könnyű beleszeretni ezekbe a stuffokba, szívem szerint ezt is a „veszélyes kategóriába" sorolnám :).

Nem kevés humorral a fenti két, gyakran összekevert megoldást (tehát mindazon programokat, amelyeknek bizonyos funkcióit nem tudjuk használni, vagy egy idő után „lebénulnak") cripple-ware néven is szokás emlegetni… (cripple = nyomorék, béna :))

Az egészhez annyit azért hozzá kell tennünk, hogy minden egyes szoftverhez, legyen az játék, vagy felhasználói, mellékelik az elektronikus szerződést, ez az a rengeteg, apró betűs szöveg, amit az „I Agree", vagy az „Elfogadom" gombra klikkelve lehet eltüntetni… :) A klikkelés a leírtak elfogadását, azaz a szerződés „aláírását" jelenti, úgyhogy onnantól kezdve senki nem mondhatja, hogy nem tudta, milyen jogállású szoftvert tol fel a gépére. De ha valaki azt mondja, hogy ő minden telepítéskor minden ilyen, szép magyar szóval EULA-t (Electronic User License Agreement, azaz elektronikus felhasználói licenszmegállapodás) elolvas bötűről bötűre, az jelentkezzen – ha a jetit meg Nessit nem is, legalább egy ilyen világcsodát hadd lássak már életemben…

(Érdemes megjegyezni, hogy például az EA license szerint nem telepíthetjük játékunkat olyan gépre, melyhez a termék tulajdonosán kívül más is hozzáfér, tehát a családi PC kilövés… Azért azt szívesen megkérdezném egy jogásztól, hogy jó- vagy rosszhiszemű vásárló vagyok, amikor ezt azért szegem meg, mert például nem tudok angolul, és nem tudom, mi van odaírva a képernyőre, és ha egyszer 8-10 ezer forintot kiadok egy játékért, minimum elvárás, hogy legalább a legfontosabb részek – és egy szerződés elég fontos – anyanyelvemen kerüljön elém.)



Nos, ezek voltak a legfontosabb kategóriák, de van még egy „ware", amelyről nem tettem említést, és ami minket, játékosokat igencsak érint – és nem kevés izgalmas kérdést vet fel éppen főtémánkkal kapcsolatban. Ennek neve: abandonware.

ELHAGYOTT KINCSEK

A nagyszótár szerint „abandone: elhagy, felad, letesz (valamiről)". Az abandonware olyan szoftvert jelent, melyet készítője/kiadója már levett termékpalettájáról, nem árusítja azt, és a támogatását is megszüntette. Ezek a termékek általában a régi jó hőskor népszerű stuffjai, melyeket a fiatalabb generáció kíváncsiságból (főleg az adott játék egy újkori folytatásának megjelenésekor), a hozzám hasonló veteránok pedig egyszerű nosztalgiából szereznek be és telepítenek gépeikre. Ezen cuccok elterjedését az ilyen aspektusból sokszor szidott Internet tette lehetővé: erre specializálódott weboldalakon, hírcsoportokon, FTP-szervereken, és az egyre népszerűbb, már említett peer-to-peer fájlcserélő-rendszereken tömegével találhatjuk őket.

Ezen termékek jogállása nem lehet vita tárgya: a letöltés, a másolás, a birtoklás, a telepítés illegális. A cikkíró lázadó lelke kénytelen e ponton személyes megjegyzést tenni: mindezen dolgok mögött a már sokszor (részemről épp előző számunk már emlegetett cikkében) szidott kapzsiság, pénzéhség rejlik. A játék szerzője, de leginkább (az esetek többségében!)

EGY KIS JOGTUDOMÁNY

Jó tudni, mit követünk el, ha másolt játékkal nyomulunk. A BTK 329/A paragrafusa rendelkezik a „szerzői és szomszédos jogok megsértéséről":
„Aki az irodalmi, tudományos, vagy művészeti alkotás szerzőjének a művén […] fennálló jogát haszonszerzés végett vagy vagyoni hátrányt okozva megsérti, vétséget követ el, és két évig terjedő szabadságvesztéssel, közérdekű munkával vagy pénzbüntetéssel büntetendő."
Jogos a kérdés: hogy jön a játék a képbe? Nos, a szerzői jogi törvény, illetve nemzetközi szerződések alapján a magyar büntetőjog a szoftvert irodalmi alkotásnak minősíti (én meg ezt nem minősítem ;)).
Ez egy-két kisebb stuff volt, mondjuk a Jedi Outcast, még melegen ;)). Ha 2 és 50 millió között okozunk kárt (na, ez az, amit a szakértők jól meg szoktak becsülni, egy shareware játék birtoklásáért képesek 20 ezres kárt megállapítani…), akkor 3 év, ha 5 és 50 millа között, akkor 5 év, efelett pedig 2-8 év. Ezek egyébként a „rosszhiszemű magatartások", vagyis amikor tudtuk, hogy lopott a holmi, mégis használjuk. Van az említett cikkelynek egy 4. pontja, mely a gondatlanságot említi, ez a „jóhiszemű vásárló", aki pl. vesz egy gémet valami boltban, szép színes borítóval, nyomott címkés CD-vel, de kiderül arról, hogy a bolt sufnijában égetik százszámra… Ekkor 1 év, közmunka vagy pénzbüntetés a kiszabható büntі, bár ebben az esetben ezt el szokták engedni, mivel nem lehet mit felróni szegény balek vevőnek, ráadásul ügyis futhat a pénze után…

kiadója mindaddig nem törődik jó tízéves játékával, míg az fel nem bukkan valahol, és jogi perpatvar nem kerekedik a dologból. Ilyenkor kebléhez öleli rég eldobott gyermekét, puszilgatja és ölelgeti: ő az enyém, el a kezekkel róla, mindig is szerettem… Minden e témában érdekelt és jártas szakember egybehangzóan állítja: az ilyen termékeket, amint a kiadó letesz további forgalmazásukról és támogatásukról, a fent leírt Public Domain (jogdíjmentes) kategóriába kellene tenni. Ezzel rengeteg anomáliát elkerülhetnénk, és ez az adott szerző/kiadó népszerűségét növelné; a fiatal generáció megismerkedhetne a nemes múlttal, ahonnan minden indult, az „öregek" pedig felidézhetnék egykori ifjúságukat, és talán kedvet kapnának a sorozat újabb, mai tagjának megvásárlására is. (Például az egyszeri szörfös vagy cikkíró barangol a MobyGames oldalain, mely a legnagyobb játékadatbázis ilyen téren, és szeme elé kerülnek olyan címek, amelyek olvastán szíve körül kellemes melegség kezd el terjedni… Úgy, de úgy szeretné felelevéníteni emlékeit… hát mit tehetne, kérdem én?)

Az egyik legnagyobb online játékmagazin az elmúlt hónapban terjedelmes cikket szentelt a témának, melyben jó pár kiadót megszólaltattak (EA, Infogrames, Bethesda), akik mind elítélték a jelenséget, „egyszerű és tiszta kalózkodásnak" nevezve azt. Érdekes módon a játékfejlesztők már sokkal árnyaltabb véleményt mondtak – hiszen elvégre az ő édes gyermekeikről van szó. Richard Garriott, az Ultima sorozat atyja szerint: „ha választani kell, hogy játékom örökre elvesszen, vagy elérhető legyen ezen weboldalakon, én az utóbbira szavazok." Ám azt is hozzátette: „Ha egy könyvet már nem nyomnak újra, az nem jelenti azt, hogy jogom lenne újabb példányok nyomására a barátaim részére."

A legendás Tim Schafer, a Day of the Tentacle, a Full Throttle és a Grim Fandango szerzője még drasztikusabban fogalmaz: „Hogy ez kalózkodás? Bizonyosan. Na és? A legtöbb játékkészítő már nem ezen régi stuffok jogdíjából él. A legtöbb kreatív team, amely e játékok mögött állt, már rég elhagyta a kiadót, így nincs is igazán kinek kifizetni a pénzt. Hát csak rajta, lopd el őket! Terjedjen a szeretet!" A meglepő kijelentéshez még hozzáfűzte: „Ezek a játékok meglehetősen eltérnek a mai igényektől, de ez még nem jelenti azt, hogy annak idején ne lett volna az elkészítésük mögött hatalmas munka, így jó dolog arra gondolni, hogy vannak, akiknek még örömet okoznak. Olyanok ezek, mint az öreg, egyszemű játékmacik, amikből már kilóg a tömés. Nem beszélhetek az ipar többi résztvevője nevében, de személy szerint inkább lopják el a régi játékaim, és játszanak velük, minthogy örökre elfelejtődjenek." Emberek, imádom Tim Schaffert!!! :)

Tim utolsó mondatát hangoztatta Al Lowe is, a felejthetetlen Leisure Suit Larry sorozat atyja is. Chris Taylor, a Total Annihilation és a Dungeon Siege szerzője szerint jó üzleti érzékre vall, ha valaki ingyenessé teszi régebbi játékát, egy jó időben meghozott döntés kedvező lehet az újabb rész kiadása szempontjából. (Épp e sorok szerzője adhatta tudtul a Master of Orion 3 beharangozójában, hogy a nagysikerű játéksorozat alapjának számító Star Lords-ot a szerzők ingyenesen letölthetővé tették – ezzel is mintegy reklámozva új játékukat.)

Természetesen nem lenne teljes a kép a másik oldal képviselőjének véleménye nélkül, így megszólalt a 28 éves Sarinee Achavanuntakul is, aki nappal beruházási bankár Hong Kongban, éjjel azonban a híres, három és fél éve alapított, és napi 30 ezer látogatót fogadó Home of the Underdogs nevű webkikötőt üzemelteti. Elmondása szerint a project célja egyszerű: fenntartani a kiadója által elhagyott játékokat, hogy ne zuhanjanak a feledés kútjába, és elérhetővé tenni más, nem agyonreklámozott, vagy kevéssé ismert, esetleg „lepontozott" játékokat (ide tartoznak a freeware stuffok, és a kereskedelmi, de kis példányszámban elfogyott játékok is). Jelenleg 3000-hez közelítő számú címet tartalmaz a lista, legtöbbjük abandonware, ám van több száz freeware játék is, és a ritka, ám annál szívesebben fogadott korábbi kereskedelmi játékok, melyeket gazdáik ingyenesen letölthetővé tettek (például a Sierrától a Betrayal at Krondor és a Caesar, vagy a Maxistól a SimCity Classic).

Sarinee (hadd ne írjam ki még egyszer a családnevét :)) a nosztalgián túl további két okot is említett az abandonware népszerűségére. Az egyik, hogy olyan játékokat keresnek az emberek, amelyek kiálltak az idők próbáját (lásd épp a Day of Tentacle-t, mely mind a mai napig élvezetes órákat szerez a játékosnak); a másik, és ez elég elgondolkodtató, hogy pótolják a megvásárolt, ám hordozójának sérülése miatt „meghalt" játékokat, melyeket a kiadó valamilyen oknál fogva nem cserélt ki. A fiatalember egyébként „jó katona": e-mailváltás után sok olyan játékot törölt, melyet a kiadó még online árusít (például a Bitmap Brothers címeit), és sűrű levelezésben áll játékfejlesztőkkel és kiadókkal, hogy hallgatólagos beleegyezésükkel méltányolják törekvését a régi jó stuffok fenntartására.

Érdekes a hivatalos hozzáállás is. Az IDSA (Interactive Digital Software Association), a 25 legnagyobb játékgyártó/kiadó szövetsége, többször kérte Sarinee-t a tagjai által készített játékok törlésére, mire ő azonnal levelet írt: bízzák ezt a kérdést rá és az emlegetett tagokra, akikkel levelezésben áll, és magyarázzák meg már a hivatalos, pontos jogállást. Választ ez idáig nem kapott…

Az USA törvényei szerint a szerzői jogi védelem ideje 75 év, Magyarországon ez 70. Érdekes dolog ez, ha belegondo-lunk, hiszen a 70-75 év érthető például egy zeneműnél vagy egy irodalmi alkotásnál. De könyörgöm – egy számítógépes játéknál?! Ahol napról napra avul el a fél éve még csodaszámba ment

MINDENRE VAN MEGOLDÁS

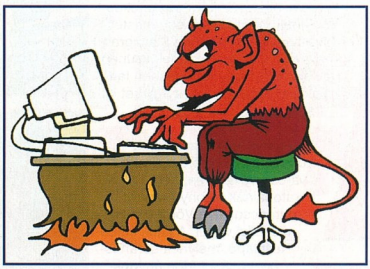
Belemerülve az Internet bugyraiba téma és anyagok után kutatva, az egyik abandonware lapról (XTC) eljutottam egy érdekes programig. Ennek neve Abandon Loader, amely leegyszerűsíti a régi DOS-játékok Windows alóli indítását, ráadásul egy CPU-lassítót is tartalmaz (hiszen sok régi játék épp a túl nagy sebességű proci miatt nem hajlandó futni). Mindemellé régi stuffjaink menedzselésére is alkalmas, hiszen a játékokat rendszerezi kiadó és kategória szerint, kis screenshottal megfejelve. Bónuszként teljesen támogatja egy másik projekt „végtermékét", a VDMSound applikációt, mely a Windows NT/2000/XP alá varázsol MPU-401 interfészt és SB-kompatibilis hangkártyát emulál, full FM/Adlib digi támogatással… Hmmm…

vas? Úgy kb. 10 év lenne az ideális, hiszen a legtöbb 386/486-os időkből származó stuff már el sem indul a mai gépeken... (Hol van már a DOS!? És a Microsoft? :))

Amíg nem tisztázódnak a viszonyok, az abandonware él, és helye van. Nemcsak az Underdog Project kínál számunkra „oldies-goldies" játékokat, de például a 21st Century Oldies nevű weboldalon is rengeteg kincset lelhetünk fel, sőt, nem is kell olyan messze mennünk, kishazánkban is találunk ilyeneket.

Az említett 21st Century Oldies oldalon egy elég érdekes eszmefuttatást olvashatunk a témáról. Hadd idézzek belőle egy érdekes részt, melyek egészen más megvilágításba helyezi az egészet:

„Amikor a Sierra On-line piacra dobta a Return to Krondort, az elődöt, a Betrayal at Krondort a public domain kategóriába tette. És a játékosok, akiknek ekkor lehetőségük volt összehasonlítani a két játékot, dobták a második, új részt! A más játékokkal összehasonlítva nagyon jó folytatás megbukott saját elődjével szemben! A Sierra felismerte hibáját, és azóta ók a régi játékok újrakiadásának legfőbb ellenzői..."



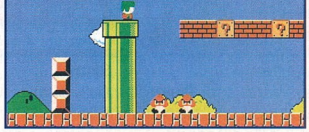
Van még egy érdekes vetülete a dolgoknak, mely nem tartozik szorosan ide, de azért mégis... A régi 8 bites játékokról van szó, a C64, Spectrum, Amiga, és mindezek népszerű stuffjairól. Rengeteg emulátort találunk a neten, és szinte a valaha megjelent összes játékot. Hogy ez illegális, az nem lehet vitás, lévén itt már a „vasat is lopjuk", hiszen az emulátor maga lehet freeware, de mit sem ér a célgép „agya", a ROM nélkül, az pedig jogvédett termék... Innentől kezdve teljesen mindegy, hogy a software, amit feltolunk a virtuális ZX-re, vagy Commodore-ra, az free, esetleg fizetős...

Anno a Virgin elkezdett egy White Label-sorozatot, ami régi népszerű játékaik olcsóbb kiadását jelentette. Azóta szerencsére több kiadó is követte példáját, és ez jó középút, egy-kétezer forintot gyakran megérnek ezek a stuffok. Az örvendetes pedig az, hogy jó páran már ingyenessé tették régi játékaikat, ahogy fent említettem, és reméljük, ez a trend folytatódni fog a későbbiekben is. Mindenesetre a labda most a kiadók térfelén pattog: belátják-e végre, hogy saját magunknak kedveznek hasonló döntésekkel, vagy marad a veszekedés, a jogi huzavonák, amelyek szerintem eléggé visszás, kedvezőtlen fényben tüntetik fel őket az egyszerű játékos szemében...

ZÁRSZÓ GYANÁNT...

Cikkünk végére értünk. Remélem, sikerült helyükre tenni az alapfogalmakat, és kissé tisztábban látni az amúgy elég zavaros helyzetben. A homo ludens, a játékos ember játszik, mert játszani jó és játszani kell. Legyen ez az őszinteség fél oldala: ha minden játékot, amely tetszik, és amivel szívesen játszanánk, megvásárolnánk, havi fizetésünk simán rámenne. Ennyi pénzünk nincs, játszani kell... mit tehetnénk? Fogalmazzunk nyersen: bűnözzünk? Csak játszunk, mondjuk mi, le lehetett tölteni, hát letöltöttük, tesszük hozzá ártatlan, naiv arccal – bár tudjuk, megtanultuk: a törvény ismeretének hiánya nem ad felmentést a büntetés alól... Ha jönnek, kopogtatnak, és megtalálják, viszik a stuffot, viszik a vasat – viszik a pénzt...

A játékfejlesztők, akik rengeteg energiát pakolnak be egy-egy játékba, megérdemlik, hogy megvegyük termékeiket. Erre azt mondom: ha tehetjük, tegyük meg, hiszen ezzel újabb sikerek megszületését segíthetjük elő. (Fokozottan igaz ez a honi fejlesztők termékeire!) A kiadóktól pedig csak annyit kérnék: gondoljanak a kispénzű játékosokra, gondoljanak néha szegény kis lelkünkre. Nem minden a pénz, az egyszeri játékost egy-egy kis engedménnyel (például az említett régi stuffok jogdíjmentessé tételével) néha könnyebb meggyőzni, mint milliós kampányokkal és perrel, jogi eljárással fenyegetve. Hisz mindannyian egy irányba

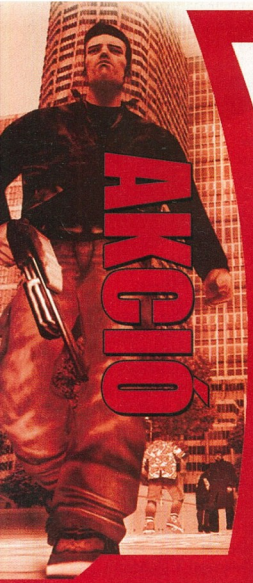


akarjuk tolni azt a bizonyos szekeret. Ha a feltételek adottak, rajtunk, játékosokon igazán nem fog múlni...

]{redenc

EGY KIS STATISZTIKA...

A TUDL az abandonware oldalakat gyűjti és rendszerezi. Álljon itt egy kis összefoglaló, hány játékot lehet elérni az általa figyelt webkikötőkből (csak a legnagyobbak):
21st Century Oldies 200, AbandonData: 817, Abandon Hut 221, ACMs Paradise 264, Classic Trash: 456, D-Bug: 501, Fruits from Moon: 290, Oldgames.ca: 266, Robo: 259, the GameShack: 288, The Keep: 387. A pálmát természetes az Underdog viszi el, a maga 2804 játékával...
Az emulátoros-játékos oldalak között is találunk listavezetőket, például a Gameblaster Emulation 2000, a C64 Unlimited 3533, vagy a TOC - Abandonware 572 címmel.
A választék tehát széles, a lelkesedés töretlen...



STAR TREK: ELITE FORCE II

ACTIVISION ● RITUAL ● GAMING.STARTREK.COM/GAMES/ELITEFORCE2

Az Star Trek: Elite Force sikerén felbuzdulva máris készülget a második epizód, adták hírül az Activision-nél április elején. Ezen nagyon nem is kell csodálkoznunk, mert manapság a Next Generation-nek köszönhetően a Star Trek univerzum népszerűbb, mint valaha. A Hazard Team-nek ezúttal is meg kell küzdenie a Borggal, a Klingonokkal, valamint a Romulanokkal. Unatkozni nem fogunk, az tuti, annál inkább sem, mert számos új ellenséges faj is felbukkan a láthatáron. Fegyverzenálunk sem piskóta, mert összesen tizenhárom fajta gyilkolószerszám áll csapatunk rendelkezésére. Köztük megtalálhatjuk a phaser-t, a compression rifle-t vagy akár a Romulan disruptor-t is. Ha még ehhez azt is hozzávesszük, hogy lehetőség lesz az űrhajónk végigjárására kívül-belül, akkor láthatjuk, hogy a program igazi nyalánkságokat hoz a rajongók számára. Hogy mindez ki is nézzen valahogy, egy módosított Quake 3: Team Arena grafikus motor számolgatja a szebbnél szebb képeket. Ezek után már csak azt kell tudnunk, hogy a szokásos, magas színvonalú többjátékos mód is része a játéknak, és máris biztosak lehetünk benne, hogy a program legalább annyira menő lesz, mint az előd-je. Megjelenésről egyelőre szó sincs, de talán év végéig szállítják a srácok a cuccot.

14 ... Counter-Strike: Condition Zero
16 ... Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt
18 ... Mafia: The City of Lost Heaven
21 ... Stung!
22 ... Soldier of Fortune II: Double Helix
26 ... Spider-Man: The Movie
30 ... Blood Omen 2
32 ... Global Operations
34 ... Die Hard: Nakatomi Plaza

TARTALOM

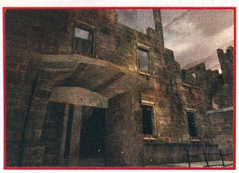
1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Return to C. Wolfenstein	Activision
4. MoH: Allied Assault	Electronic Arts
5. Quake III: Arena	Activision
6. C&C: Renegade	Electronic Arts
7. No One Lives Forever	Fox Interactive
8. Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive
9. Serious Sam 2	Take 2 Interactive
10. Duke Nukem 3D	Gathering of Developers

TOP 10

STALINGRAD

MÉG NINCS ● 4X STUDIOS

Gondolom, sokan látták az *„Ellenség a kapuknál”* című filmecskét az elmúlt évben. Nos, a 4X Studios úgy gondolta, hogy az alapötlet megállja a helyét egy számítógépes játékban is. Ennek megfelelően egy mesterlövészt alakítunk majd a Stalingrad nevű FPS játékban, akinek csupán az a dolga, hogy rettegésben tartsa az ellenfelet, melyet egy-két jól irányzott lövéssel meg is old.



A helyszín természetesen a romokban heverő Sztálingrád városa 1942 telén, ahol Hitler katonáinak bizony megálljt parancsoltak a Vörös Hadsereg hősi védői. A játék küldetésalapú, melynek során lopózkodási tudományunkról, majd pedig célzási mesterségünkről kell számot adnunk. Ami érdekessége a programnak, hogy kooperatív módban is játszhatunk vagy barátainkkal, vagy a gép által irányított botokkal. Ezt az opciót mostanában eléggé hanyagolják a fejlesztők. Természetesen itt is megtalálhatjuk a tapasztalati pontszerzést, így folyamatosan fejleszthetjük képességeinket a játék során, hogy egyre nagyobb és nagyobb feladatokat végezhessünk el.

A téma meglehetősen egyedi és érdekes is, így minden esély megvan a sikerre. Hogy mikor? Ezt az egyet még nem közölték az alkotók. De az már biztos, hogy a PC-s verzió mellett egy Xboxos is napvilágot lát majd.

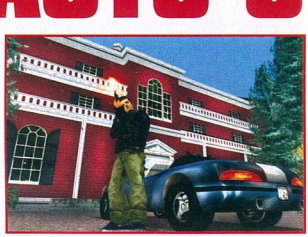
ELŐREJELZÉS

Operation Blockade	2002/05	Infogrames
Duke Nukem: Manhattan P.	2002/05	HD Interactive
Gore	2002/05	Cryo
Grand Theft Auto 3	2002/05	Take 2 Interactive
Mobile Forces	2002/05	Rage Software
New World Order	2002/05	Project 3
Soldier of Fortune II	2002/05	Activision
Team Factor	2002/05	Singularity Software
Hero X	2002/06	Infogrames
IGI 2: Covert Strike	2002/06	Codemasters

GRAND THEFT AUTO 3

▸ TAKE 2 INTERACTIVE ● ROCKSTAR STUDIOS ● WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3 ◂

Emlékszem, igencsak meglepődtem, amikor megláttam a Grand Theft Auto első részét, hiszen elég ritkán van alkalmunk autólopásosat játszani. (Legalábbis a békés, törvénytisztelő polgároknak ☺) Azóta eltelt jó pár év, és a stílus rajongói az idén májusi (PC) megjelenést várják már nagyon. Gondoltuk, kedveskedünk nekik, és gyorsan be is raktunk pár, szinte még meleg képet a Rockstar Studios üdvöskéjéből. Aki eddig még nem kóstolta a játék élményét a korábbi részek kapcsán, azoknak talán érdemes felhívni a figyelmet arra, hogy a progi most már teljesen 3D-ben pompázik, a kamera pedig aktívan követi a cselekményt. Playstation tulajok már ősz óta élvezik a



játékot, míg nekünk, PC-seknek, valamint az X jelű dobozzal rendelkezőknek várnunk kell még pár hetet, hogy kipróbálhassuk.

KARMA IMMORTALITY

▸ MÉG NINCS ● DRAGONFLY ● WWW.DRAGONFLYGAME.COM/IMMORTALITY1.HTML ◂

Ezzel a hangzatos címmel látta el a koreai Dragonfly fejlesztőcsapat a minap bejelentett first person shooter kategóriájú játékát. A játék cselekménye kettős, az első fejezetben a manapság divatos második világháborúban vehetünk részt. A nácik bukása után sokáig csend honol, majd egy klónozási project keretében ismét csak feltámadnak a német Fallschirmjägers-ek, melyeket ezúttal egy konspirációs cselszövésbe vonnak be. A mi kis csapatunkra vár a feladat, hogy a küldetésalapú játékmenet során meggátoljuk a fenyegetést. Az élethűségről a környezetre interaktívan reagáló mesterséges intelligencia ügyel. Emellett egy meglehetősen erős többjátékos módot is kapunk, melyen akár 32-en is nyomulhatunk egyszerre. A mód a manapság elterjedt kasztalapú megvalósítást követi, azaz különbözőképpen specializálódott katonák közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Ennek örömére kooperatív módot, deathmatch-et, valamint team DM-et is alapból támogat a program.
A DVD-n egy kis videóelőzetest is találhattok. A megjelenés az idei év elejére volt tervezve, de egyelőre az ismeretlenség homályába csúszott el.

INDEPENDENCE LOST

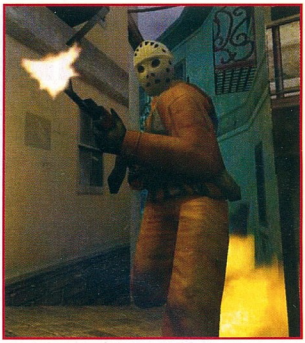
▸ MÉG NINCS ● BOHEMIA INTERACTIVE ● WWW.INDEPENDENCELOST.COM ◂

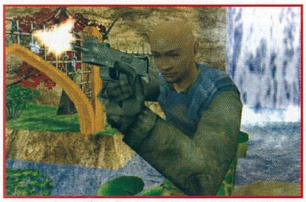
Meglehetősen nagy titokzatosság övezi az Independence Lost nevű programot, amit nem más fejleszt, mint az Operation Flashpoint-tal világhírűvé vált Bohemia Interactive. Ugyanis azon kívül, hogy fellőtték a program hivatalos oldalát, valamint felraktak néhány igencsak impresszív képet, nagyon mást nem voltak hajlandók közölni a jóneppel. Így azt sem tudhatjuk még, hogy egy teljesen különálló programról van-e szó, vagy pedig az OFP egy újabb kiegészítése lesz a játék. Amint láthatjuk, a srácok ezúttal még tökéletesebbre gyúrták a grafikát, hogy még nagyobb valósághűségben ügyködjünk. A további találgatások helyett inkább itt befejezném azzal az ígérettel, hogy amint megtudunk valami konkrétat, máris olvashatjátok a következő számban.

STARSKY AND HUTCH

▸ EMPIRE INTERACTIVE ● EMPIRE INTERACTIVE ◂

Azt hiszem, az idősebb korosztály számára maradandó élményt nyújtott az a jó 15 évvel ezelőtt sugárzott tv-sorozat, amely a Starsky és Hutch nevet viselte. Akinek még most sem ugrik be, hogy miről van szó, az gyorsan lesse meg a képeket, és máris eszébe fog jutni pár dolog. Legalább annyi, hogy ezt az autót már látta valahol ☺. A lényegre térve elmondanám, hogy az Empire Interactive égisze alatt készül a hasonló nevű játék, mely leginkább az Interstate sorozatra hasonlít. Természetesen a két zsarut alakítjuk a programban, melyben egy száguldozással megspékelt nyomozásban kell részt vennünk, és teljesíteni a különböző küldetéseket. A fejlesztők gondosan ügyeltek Bay City részletes kidolgozottságára, hogy egy teljesen élethű világban kormányozhassuk Ford Gran Torino 74-esünket és üldözhessük a rossz fiúkat. A megjelenésre idén októberben lehet számítani.





COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

SIERRA ● GEARBOX ● WWW.CS-CONDITIONZERO.COM

A MÉLTÁN LEGNÉPSZERŰBB MULTIPLAYERES FPS EGYJÁTÉKOS MÓDBA VALÓ IMPLEMENTÁLÁSÁNAK REMÉNYKELTŐ KÍSÉRLETE…

Nem hiszem, hogy lenne olyan PC-vel rendelkező egyén, aki ne hallott volna a Half-Life eleddig legjobb és legsikeresebb kiegészítőjéről, a Counter-Strike-ról (ha mégis van valaki, az lapozzon a GlobalOps leíráshoz, hogy megtudja, miről is szól nagyjából). Pontosan senki sem tudná megmondani, miért szereti ennyire eme kis programot, talán az elég jó (de el nem túlzott) realisztikusság, vagy az összefogásra való ösztönzés miatt, de tény, hogy összesen több mint 50.000 szerveren millióan gyilkolásszák egymást az addiktek minden nap. A Sierra gondolva egyet merész vállalkozásba kezdett: megpróbálja átültetni az egészet egyjátékos módba, lehetőleg a netes feelingből minél többet megtartva. Ez bizony nagy felelősség, lássuk, mire is számíthatunk.

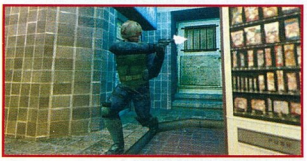
A Gearbox (akinek többek között a HL: Opposing Force-ot és a Blue Shift-et köszönhetjük) megpróbált az eredeti CS-ben közreműködő egyének közül minél többet beszervezni a fejlesztőcsapatba, hogy a CZ a lehető legkisebb mértékben különbözzön a már megszokottaktól. Sikerült is jó pár designert és pályatervezőt (köztük Dave J-t is, a de_dust készítőjét) beépíteni, melynek köszönhetően rengeteg új helyszínt és valamelyest feljavított grafikát kapunk.

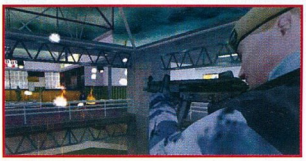
Összesen húsznál is több küldetésre számíthatunk, melyek végül is ugyanúgy lesznek megcsinálva, mint ahogyan azt multiplayerben már megszokhattuk, tehát bizonyos idő alatt kell végrehajtanunk a feladatainkat. A missziók céljai között megmaradt a jó öreg bombalerakás, túszszabadítás és a VIP mentés (viszont scenárión-ként számíthatunk még 9-10 új típusúra), de ezek mellett mindig lesz pár mellékküldetés, amikért némi plusz zöldhasú ütheti markunkat (viszont nem kötelező jellegűek). A helyszínek között szerepel a Louvre, a NORAD (amcsi földalatti bunker, ahonnan jelen pillanatban is figyelnek egy rakat embert, lehet, hogy pont téged ☺), a Csalagút, az Atlanti Járványügyi központ, a Hong Kong melletti Kowloon-öböl és egy orosz tájfun osztályú tengeralattjáró, de részt vehetünk akár egy olajvezeték megcsapolásának megakadályozásában/besegítésében is.

Minden pályát három különböző módban vihetünk végig: narrative (elbeszélő), endurance (állóképesség), challenge (kihívás). Ez utóbbi készül az igazán nagy hardcore gémerek számára, és a következő választási lehetőségeket kínálja: túszok kimentése; ugyanez 2 percen belül; csak pisztollyal; újratöltés nélkül (mazochisták előnyben).

A progi egyik legkényesebb pontja minden bizonnyal a társaink és ellenfeleink mesterséges intelligenciája lehet. Az ígéretek szerint nem lesz okunk aggodalomra, hiszen sikerült a CS-hez eddig elkészült legjobb botjának, a POD botnak (ami egyébként egy aljas csíter ☺) a készítőjét leszerződtetniük. Olyan AI-re számíthatunk, amely nem rohangál esztelenül, ismeri az egész pályát és folyamatosan tanul. Megjegyzi azokat a helyeket, amelyek egészségére káros hatással lehetnek, és halála után inkább másik utat keres majd. Hajlandó együttműködni társaival, elfogadja parancsainkat, sőt előfordulhat, hogy pont mi kapunk utasításokat. Hogy mennyire fejlett lesz ezen rész, azt jól példázza az a teszt, melyben profi CS játékosokat eresztettek össze botok ellen, és azoknak sikerült többször is átverni őket. Erre mondják azt, hogy no comment…

Természetesen új fegyverek (és kiegészítők) is megjelennek, melyeknek szerepe, hogy jobban kiegyenlítsék a két felet, valamint betöltsék az egyes stukkerek között tátongó





űrt. Szerencsére kivették a Quake típusú FPS-ekre jellemző vackokat, mint pl. a gránátvetőt, a mérgezett nyilú íjpuskát, vagy a kamikaze C4-es övet, de még így is maradt pár érdekesebb darab:

FAMAS (CT): A francia különleges osztag alapfegyverét tisztelhetjük benne (valamint a Metal Gear Solidból is ismerős lehet), mely alapból 3 lövést ad le, alternatív tüzelési módban pedig folyamatosan ontja az ólmot. Olcsóbb, mint az M4A1, így sokaknak megéri majd beruházni rá.
Galil (T): Izraeli támadópuska. Olcsóbb, de gyengébb is, mint az AK (valójában tudtommal ez pont fordítva van, de nem vagyok szakértő).
M60 E3: ez a gépágyú gyorsabb, mint a Para (mármint a fegyver ☺), viszont pontatlanabb is, és kegyetlen hangos.
Ballistic Shield & pisztoly (CT): Elsődleges fegyverként vásárolható meg. Kapunk hozzá egy Fiveseven pisztolyt, amivel vigan oszthatjuk a headshotokat, viszont ha jön a válasz, a másodlagos tüzeléssel csak előkapjuk a pajzsot (leguggolva az egész testet elfedi), és a kis plasztikablakon keresztül rohöghetünk az ellenfél arcába. Azonban ha az valami keményebb cuccal van felszerelve, akkor inkább fussunk el, mert a nagyobb kaliberű stukkerok bizony átvisznek rajta.
LAW (T): Eme kis rakétavető igencsak a kvékre emlékeztet, de szerencsére csak egy rakétát kapunk hozzá, ami szinte teljesen egyenesen repül, és becsapódáskor azonnal pukkan – jóval nagyobbat, mint a gránát.
Macseta: Megrögzött késeseknek jön jól ez a bozótvágó, mely nagyobbat sebez és távolabbra hat, mint az eredeti szerszám.
Molotov-koktél (T): Kellemes kis fegyver, mely eldobás után rögtön darabokra törik, és mindent beterít, majd kb. 10 másodpercig folyamatosan ég. Hmm, flambírozott CT – nyamiii.
Gázgránát (CT): Hatása kb. ugyanaz, mint a villanógránáté, vagyis elvakít egy időre, viszont a folyamatosan gomolygó füst miatt ideális az ellenfél időleges feltartóztatására (csak jó helyre kell dobni).
Gázálarc: Terrorok védekezhetnek ezzel a vegyi gránát ellen. Előnye még, hogy itt csak egy ikon jelzi a használatát, nem takarja ki a fél képernyőt, mint pl. a Medal of Honour-ban.
Lightstick: Ezeknek a világító botocskáknak a megvásárolhatósága azoknak jön jól, akik smucigok Nightvision-t venni a sötétebb pályákon. Használhatósága kétségbe vonható…
Még egy fontos dolog: Sokak örömére az AWP-t legyengítik, az eddig keveset használt fegyverekre (pl. az UMP45, vagy a P90) viszont nagyobb hangsúlyt fektetnek.

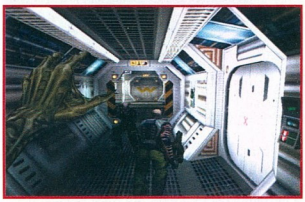
A grafikai motort tovább tuningolták, így valamelyest pofásabb kinézetre számíthatunk, de a gépigény is megnő. A magas poligonszámú modellek már alapból benne lesznek, sőt megjelennek a különböző csapadékok is, mint a hó, az eső, vagy a köd a'la Global Operations. Az alfa blending segítségével sokkal valósághűbb textúrákat hoznak majd létre (pl. teljesen élethű fák és lombozataik). Rengeteg speciális effekttel pakolják meg a gémet, melyek legtöbbje harc közben lesz látható.

Belekerül továbbá a CS 1.3-ban debütált voice over IP is, mely az egymás közti „hangos" kommunikációra ad lehetőséget. Megjelennek majd benne az 1.4 újításai is, mint a megmaradó hullák, vagy az új spectator mód. Nagy segítség lesz a beépített buy scriptek alkalmazása is, így majd mindenki könnyen beállíthatja előre vásárlólistáját.
Új skinek tekintetében sem lehet panaszunk, hiszen minden egyes emberkének pályától függő külseje, ráadásul megjelenik minimum egy új CT és T csapat embere. Egyelőre még csak az orosz különleges osztag (CT), a Spetsialnoye Nazranie (spetznaz) tagjáról lehet hallani, ill. képeket látni. Annyit mondhatok, hogy nagyon meg fog nőni az oroszok száma a konter csapatban net game esetén ☺. Tehát ha összesítjük, akkor 160-nál is több ruházatot számolhatunk majd össze.

Nem említettem még meg egy kevésbé jelentős újítást, melyeknek gyakorlati szerepe nem túl nagy – legalábbis szerintem. Egyrészt a ponthajhászok (= statolós hörcsögök ☺) örülhetnek, mert megjelennek különböző plecsnik, amit az egy körön belüli legtöbb fragért/fejlövésért stb. kaphatunk. Egyjátékos módban még elmegy (mivel növelheti az önbizalmat), de multiplayerben szerintem semmi szükség arra, hogy egyesek avval kérkedjenek, hogy nekik mennyi kitüntetés díszíti virtuális mellkasukat.

Végezetül a multiplayerről beszélnék, amely feltehetőleg nagyon sok embert izgat. A boltba kerülő retail CZ-ban ilyen nem lesz direkt azért, hogy ne osszák meg a játékosokat. De egy későbbi patch segítségével a „rendes" CS-be is belekerülnek az új fegyverek, pályák stb. így nem lehet oka senkinek sem panaszra.
Várjunk türelemmel, mert nyárra tolták el a megjelenést, de ígéretük szerint (hogy ez menyit ér…) ezen az időponton már nem változtatnak.

Csuvi



ALIENS VERSUS PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

▸ VIVENDI ● THIRD LAW INTERACTIVE ◂

MÉG KÉR A NÉP, MOST ADJATOK NEKI – A RAJONGÓK KÖVETELÉSÉRE MÁR KÉSZÜL A „VÉRENGZÉS KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG". NYÁR KÖZÉPÉRE A SZÚNYOGOKKAL EGYÜTT A RETTEGÉS IS VISSZATÉR…

Az Aliens versus Predator második része a tavalyi év végén jelent meg. Minden magára valamit is adó rajongó pár nap alatt végigvérengzette a játékot, mindhárom szereplővel, oda-vissza. Végenincs éjszakákat töltött a neten, ismeretlen ellenfelek arcára tapadva, mellét szaggatva, bőrét-páncélzatát lyuggatva. Aztán újabb és újabb modokat, pályákat töltött le, és installált fel, írogatta az emileket a kiadónak-fejlesztőknek, hogy mit kellene javítani, elvenni, hozzátenni… és hogy hol van már a harmadik rész?!

Nos, a harmadik rész még sehol, de örömmel jelenthetjük, hogy pár hónap múlva megjelenik a hivatalos kiegészítő aranykorong, rajta minden földi jóval, ahogy azt hamarosan be is mutatom. Elébb azonban megválaszolnék egy, a cím alatti sort elolvasók között bizonyára már felmerült, jogos kérdést: ki a fene az a Third Law Interactive, hogy jön a képbe, és hol a Monolith?!

A TLI korántsem ismeretlen név, és nagyon is sok köze van mindenhez… A dallasi fejlesztőcsapat 2000 júliusában lepte meg a piacot a Todd McFarlane azonos című képregényéből készült KISS Psycho Circus FPS-sel, és aratott nem kis sikert. Az alapító tagok jó része (Matt Hooper, Jonathan Wright, Steve Rescoe) korábban épp a Monolith sorait erősítette, és nevükhöz fűződik a nagy-nagy siker, a No One Lives Forever „platinakiadása", a NOLF Game Of The Year Edition tervezése-szerkesztése. Kiválva az anyacégből, létrehozták saját kis vállalkozásukat 3D-s játékok fejlesztésére, kezükben a LithTech motor licenszjogával. A hírneves erőforrásra épült az említett KISS-játék, valamint a tavalyi két alkotásuk, a WWII: Iwo Jima és a WWII: Normandy, két második világháborús FPS, melyek nem arattak akkora sikert, de azért jól el lehetett velük csapni az időt. Nyilván a Monolith nem akart szöszmötölni ilyen kis projekttel, mint egy kiegészítő CD, így kerülhettek képbe Hooperék. A szerződés tehát megkötetett, és hamarosan kipróbálhatjuk az eredményét. Lássuk hát, mit is kapunk 20 dollárunkért cserébe (haj, de sok lesz az a húszas, mire a hazai üzletek polcaiig elér…)

Az új játék sztorija az AvP2 előtt 500 évvel kezdődik. Mielőtt az emberi faj létrehozta volna kutatóbázisát az LV1201-en, a Predatorok gyakori látogatók voltak a bolygón: be-beugrottak egy kis Alien-vadászatra. Egy rutinküldetés során az egyik Predator az ősi romok közt egy fantasztikus erejű tárgyra bukkan, mellyel a legenda szerint kontrollálni, sarokba szorítani lehet az Alieneket. Ám ragadozó hősünk egy végzetes baleset folytán egy energiamező foglyává válik, és ott is marad – fél ezer esztendőre. Ekkor bukkan rá egy Dunya nevű humán, aki rögtön elhatározza, hogy a csodás tárgyat eljuttatja kenyéradó gazdáinak. Ám közben felébreszti a Preadatort, aki követi őt a bázisra – és óvatlanul beengedi az Alieneket is… A tragédia elkerülhetetlen, rettenetes vérengzés veszi kezdetét, ám ezalatt egy magányos Predalien megpróbálja megkeresni a tárgyat, hogy elpusztítsa azt, mielőtt működésbe lépne.

A játékos tehát ismét választhat: Dunya, a Társaság zsoldosának bőrébe bújik, esetleg az 500 éves álmából felzavart Ragadozó szerepét vállalja magára, vagy kipróbálja, milyen is a világ egy Predalien, a két gyilkos faj furcsa hibridjének szemén át. Szóló módban fajonként 3-3 új küldetést kapunk (összesen tehát kilencet), többjátékos üzemmódban pedig négy új pályát. (Természetesen kiegészítő lemezről lévén

szó, a korongon megtaláljuk a Monolith által hivatalosan eddig megjelentetett összes pályát, hozzá minden toldást-foldást (hivatalos nevükön: update és patch...).

Természetesen új fegyverek és harci módozatok is járnak mindezek mellé, ami a hivatalos sajtóközleményben megjelent, aszerint humán karakterünk immáron mindkét kezébe vehet egy-egy pisztolyt (ez mondjuk elég régi találmány, csak az eddigi részekből valahogy kimaradt), és hogy valami súlyosabb szerszámot is említsünk, idézet következik: „Turret Gun, Deployable Sentry Gun". Utóbbi nyilván a második moziból (Aliens, A bolygó neve: halál) megismert telepíthető, önműködő „őrző-védő" géppuska (tudjátok, a helyes kis bőröndjével, benne a nagy lőszerkészlet-kijelzővel, amin reménytelenül peregnek a vérvörös számok a nulla felé). Előbbi pedig lőtornyok lövegeként szokott felbukkanni ilyen lövöldözős játékokban... A másik elcsepegtetett infó Ragadozó komát érinti, őt a Predator 2-ből ismerős csuklóra erősített energiafegyverrel és – csak a multiplayer játékban! – önmegsemmisítő képességgel látták el a fejlesztők. Az Alien valahogy kimaradt, de biztosan ő is kap valami „szükséges pluszt", főleg az előbb leírt automata gyilok ellensúlyozására.

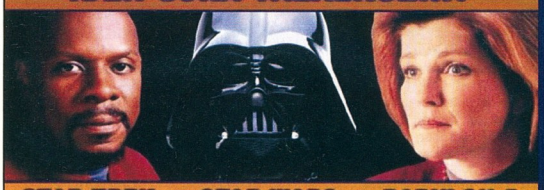
Jártunkban-keltünkben a bolygó két újabb ősihonos faját ismerhetjük meg, és új környezet tárul szemünk elé – soha nem látott Predator romokról szólnak a fent említett híradások.

A sztori természetesen illeszkedik az AvP2 történetéhez, és ahogy a kiadó fogalmazott, „közelebb visz bennünket néhány nyitott kérdés megválaszolásához". Persze, nem mindhez, mert kell valamit hagyni az AvP3-ra is...

Az ígéretek szerint a korongra július végéig kell várnunk, érdemes lesz tehát a szúnyogriasztó kenőcs mellé némi nyugtató-altató patikaszert is beszereznünk, ahogy azt már megszokhattuk a sorozat eddigi részeiben... (Még szerencse, hogy nyáron jelenik meg, a családnak meg lehet magyarázni, hogy a negyven fok melegtől izzadunk....) A rajongók vinyóján nyilván bérelt helye van a második résznek, a többiek írják be a naptárba, július elején telepítendő és végigjátszandó újból az AvP2, aztán azon melegében tolhatjuk fel a Primal Huntot. Addig már csak két hónapot kell aludnunk... Utána úgyse fogunk tudni egy darabig...

}{redenc

SZERETNÉL VELÜNK IDÉN ÚJRA TALÁLKOZNI?



STAR TREK • STAR WARS • BABYLON 5
STARGATE • SOLARIA • AVANA

SCI•FI NAP

Neves vendégek, filmek, színpadi jelenetek, kvíz

2002. JÚNIUS 2.
PETŐFI CSARNOK

Budapest XIV., Zichy Mihály út 14.
www.petoficsarnok.hu • scifinap.scifi.hu

Mi is ez a rendezvény?

Az idén 6. alkalommal megtartott Sci-fi Nap célja az, hogy a science fictiont, mint műfajt, könnyed, szórakoztató formában mutassák be a nagyközönségnek, a gyerekeknek és a felnőtteknek egyaránt.

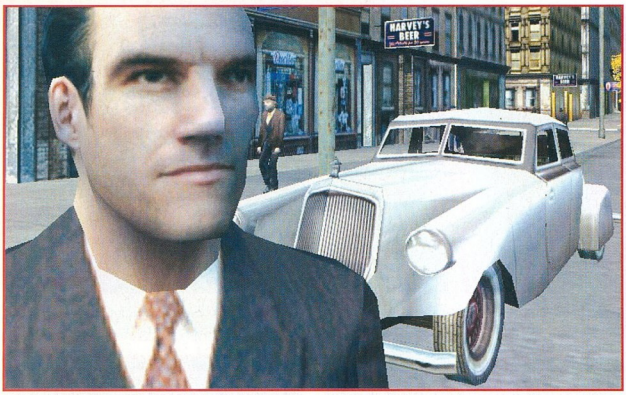
Egy olyan összetett rendezvénysorozatról van szó, ahol a műfaj iránt csak felszínesen érdeklődők és a téma megszállottjai egyaránt megtalálják a kedvükre való szórakozást.

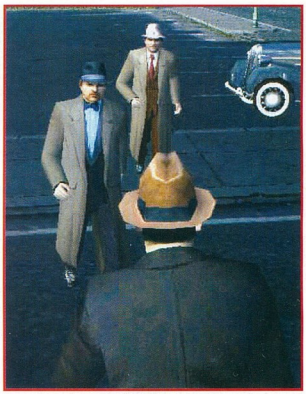
Kik a szervezők?

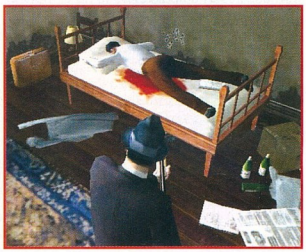
A találkozó gerincét a Petőfi Csarnokban működő klubok (Csillagok Háborúja, Star Trek, Babylon5) alkotják, valamint több, írott és elektronikus sci-fivel foglalkozó szervezet.

Mi várja a látogatókat?

Színpadi műsorok, filmvetítések, előadások, számítógépes játékbemutatók, kirakodóvásárok színesítik a látogatóknak szóló palettát.







MAFIA

THE CITY OF LOST HEAVEN

▸ TAKE 2 INTERACTIVE ● ILLUSION SOFTWORKS ● WWW.MAFIA-GAME.COM ◂

A SOROZATOS HALASZTÁSOKAT SZENVEDŐ MAFIA IGAZI MÉRFÖLDKŐ LEHET AZ AKCIÓJÁTÉKOK VILÁGÁBAN... FELTÉVE, HA EGYSZER MAJD HAJLANDÓ LESZ MEGJELENNI VÉGRE...

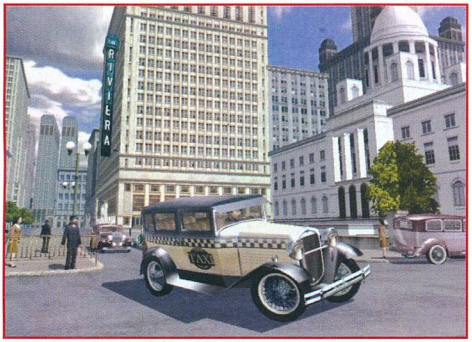
Fülleszto félhomály uralkodott az 1890-es években épült téglaházban. Tomra hideg, komoly, ám ugyanakkor bíztatást sugalló tekintetek vetültek. Előtte a szűrt fényben is élesen rajzolódtak ki a Don körvonalai, aki halk, ám határozott hangon szólította meg:
– Tudod, nálunk úgy szokás, hogy megháláljuk, ha valaki áldozatot hoz értünk. Nem szeretjük a rendezetlen tartozásokat. Te két fiamat mentetted ki a Morellik kezei közül. Tanúságot tettél arról, hogy nem esel pánikba, ha golyók süvítenek el a füled mellett. Vezetési tehetséged fiaim beszámolói alapján páratlannak tűnik. Ostobaság lenne, ha további életedet egyszerű taxisként pazarolnád el. Szerencséd úgy hozta, hogy megkaphatod a lehetőséget a változtatásra. Meghívlak családunkba. Felajánlom neked, hogy légy a Salierik tagja. Biztos vagyok benne, hogy ezt az ajánlatomat nem fogod visszautasítani.

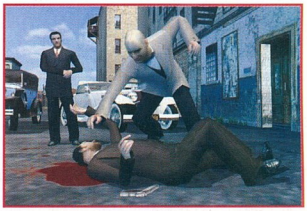
Üdvözlünk a családban

A cím és a fenti prológus remélem már egyértelműen rávilágít a témára, mely filmek tucatjainak szolgáltatott alapot, ám játékokat tekintve még kevés feldolgozás született. Egy sziciliai-amerikai bűnszövetkezetbe – nem, annál jóval többe, a maffiába – enged betekintést, pontosabban fogalmazva beépülést. Antihősünk(?), Tommy Angelo taxisofőrként tengette békés életét az 1930-as évek Amerikájában egészen addig a napig, amikor is két ijesztő külsejű gengszter két sokkal ijesztőbb külsejű géppisztollyal a kezében bepattant a kocsijába egy nagyjából így hangzó utasítás kíséretében: *„Rázd le őket vagy mindannyian meghalunk!"*.

Innentől már nem volt visszaút: fekete speedsterek mindkét oldalon, bennük a jármű kapacitását kétszeresen meghaladó mennyiségű gengszter, hajtűkanyarok, kerepelő golyószórók, a kereszteződésekben összekoccanó verdák, szóval egy vérbeli autós üldözés, majd ennek sikeres teljesítése után szívélyes invitálás a családba. Röviden összefoglalva tehát így zajlott Tommy életének fordulópontja. Egy Keresztapa meghívása – mint azt Piuzo óta mindannyian tudjuk – visszautasíthatatlan. Újdonsült családi sofőrünk mindig is izgalmas életre vágyott, hát most megkapta. Jutalma a jókora adag zsebpénzen kívül az egész városra kiterjedő – kissé ugyan kétes – hírneve, és egy csodás feleség. A sötét oldalon viszont ott állnak az állandó gyilkosságok, bűntények, melyeket végre kell hajtania. Ám Tommy csak akkor kerül ténylegesen választ elé, mikor barátjának félreállítására kap parancsot... A sztori innentől kezdve nyitott, befejezése rajtunk múlik.

Most már biztos mindenki előtt tisztán felsejlettek a játékmenet körvonalai. Kicsit Driver, kicsit GTA ez a program, ám összességében mégis több azoknál. Keresztapánk megbízására kell nagyjából húsz küldetést teljesítenünk egy fiktív városban, Lost Heavenben,





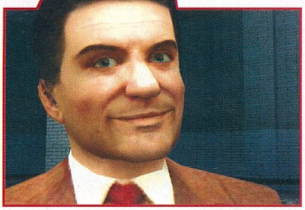
mely New York, Frisco, Los Angeles és természetesen Chicago legjellegzetesebb vonásait hordozza magán. Ezt tehetjük gyalogosan, third person nézetben, egy „hivatali"– vagy akár „kölcsönvett" – kocsi volánja mögött ülve, de legtöbbször felváltva mindkettővel. A „szimpla" autósüldözéseken kívül részt vehetünk még utcai leszámolásokon, bankrablásban, precízen megtervezett merényleteken, de újoncként pár rutinszintű pénzbehajtást is nekünk kell elvégezni. A feladatok jellegéből fakadóan sokszor akadnak majd társaink, akik felett közvetlen kontrollal ugyan nem bírunk, ám ha már elég magasan állunk a ranglétrán, utasításokat valószínűleg adhatunk nekik.

Ha hihetünk pár félhivatalos információnak, akkor egy harmadik – vagy negyedik? – játék gondolkodtató elemei is visszaköszönnek ránk a Mafiában, ez pedig nem más, mint a Hitman. Lássunk egy leegyszerűsített példát! Feladatunk egy étteremben megbeszélést tartó két bandavezér eliminálása. Embereik persze már órákkal a találka előtt bebiztosítják a környéket, így szép csendben, egy zongorahúrral a zsebünkben tanácsos haladnunk, sarokról sarokra, csak a legszükségesebb elemeket eltávolítva, majd azok holttesteit elrejtve. Bármilyen gyanús jel miatt lefújhatják a tárgyalással egybekötött vacsorát. Ha már bent vagyunk az étteremben, ideje egy pincérgöncöt szereznünk, majd elrejtenünk egy kevésbé feltűnő helyre a pisztolyunkat, hisz' feltehetőleg megmotoznak, mielőtt a fejesek közelébe engednének. Méreg az ételbe – tudom, hogy elcsépelt módszer, de egy tettrekész haramiákkal körülvett asztalnál a stukker vagy a konyhakés kétségesebb eredményre vezetne – majd ha megérkeztek a vendégek, mehetünk tálalni. A finom falatok elhelyezése után lassan, feltűnés nélkül visszasétálunk, ám bentről egyre hangosabban hallatszik két kétségbeesett ember krákogása, úgyhogy revolvert a konyhaszekrényből elő, és iszkiri ki az ablakon. Pár elegáns fejlövéssel eltávolítjuk a legközelebbi autó őreit, majd azt meglovasítva tövig nyomjuk a gázt, miközben mögöttünk tommygun-ukat ádázul villogtató maffiózók sereglenek az utcára. A sarkon felszedjük pár társunkat, akik a hátsó ablakon keresztül kezelésbe is veszik az étkezést félbehagyni kényszerülő gengsztereket és a hangos szirénázás közepette kicsődülő – magától értetődően riválisunk által szponzorált – fakabátokat egyaránt. Ha sikerül leráznunk őket, következhet egy újabb küldetés.

Nem hangzik rosszul, igaz? Ám ez még mindig nem minden! A család sofőrjén túl – bár már az eddigi felsorolt feladatok is jócskán túlmutattak egy sofőr szerepkörén – mi leszünk a versenypilóták is. Feladatunk, hogy a városon keresztül-kasul húzódó vonalakon az illegális, a hivatalos pályákon pedig a legális autóversenyeket megnyerve tovább öregbítsük a Salierik hírnevét. Eme műfajkeverések után már nem lepett meg, hogy egyelőre fontolgatás szintjén ugyan, de szó van first person nézetről is.

Az elveszett mennyország

Ideje szót ejtenünk maffiózásunk tetthelyéről, Lost Heavenről. A 12 mérföldnyi úttal behálózott városban ugyanúgy megtaláljuk az üzletemberek városrészében épp hajnalukat élő felhőkarcolókat, a felső tízezer dombján terpeszkedő luxusvillákat, mint a koszos ipari várost vagy az útra eresztett szennyvíztől mocskos nyomornegyedeket. Ahhoz képest, hogy a hely a készítők agyának szüleménye, szinten minden épülete – kivéve az átlagos polgári lakóházakat, melyek persze szintén hűen tükrözik a 30-as évekre jellemző építészeti stílust – visszaköszön ránk valamely jól ismert amerikai nagyvárosból. Az Illusion grafikusai a század első felében készült fotográfiák alapján modellezték valamennyi épületet, s aggattak rájuk fotorealisztikus textúrákat. Templomok, kormányépületek, vasúti állomások, színházak, mozik, hotelek, mind-mind árasztják magukból a kor hangulatát. Érdemes megtekinteni a honlapukon



fennlévő eredeti fényképeket, majd összevetni az in-game screenshotokkal! Néhol megdöbbentő az élethűségük.

Természetesen rengeteg épületet belülről is szemügyre vehetünk, köztük olyan különlegességeket, mint egy gótikus templom (ugye emlékeztek még a kereszteléses jelenetre a Keresztapából?), egy színház (szintén az egyik legvéresebb leszámolás-jelenet), vagy egy talán nem is annyira elhagyatott, használaton kívüli dohos börtön. Szerencsére a fejlesztők hasonló részletességgel kívánják megalkotni a Lost Heavent körülölelő vidéket is, nem kárhoztatva minket a városban rekedésre. Zöldellő erdők, kopár hegyek, élettől burjánzó völgyek, álmosan terpeszkedő tavak, ráérősen hömpölygő folyók, békésen lengedező búzatáblák, a tanyasi élet nyugalmát árasztó majorságok... az egész olyan idilli, hogy az ember el is felejti, hogy épp bűnözni készül.

A közlekedés valósághű modellezése egy efféle játékban ma már alapvető, így ezen a téren semmi különlegessel nem szembesülhetünk. A civilek valószínűleg ugyanúgy nem vétenek a szabályok ellen, mint eddig, és a rendőrök is csak minket üldöznek, ha áthágjuk azokat, s valószínűleg most sem a jogosítványunktól, sokkal inkább a kocsinktól akarnak majd megfosztani. Ejtsünk pár szót az autók fizikai modellezéséről is. A játékban megközelítőleg 60(!) valósághűen megrajzolt, a 30-as évek Amerikájában futott jármű válhat társunkká. A fizikai modellezésben a készítők a Driverre jellemző arany középutat próbálják megtalálni, vagyis hogy a játék ne legyen túlságosan arcade, ám azok is meg tudjanak birkózni az irányítással, akik nem a GP Legendsen nevelkedtek. Annyi azért biztos, hogy a realisztikusságra itt nagyobb hangsúlyt fektetnek, mint a GTA3-ban, ahogy a törésmodellt sem szándékozzák elhanyagolni.

Körülbelül 50 karakter fog szerepelni a játékban, melyeket a történetbeli fontosságuktól függetlenül egyaránt profi színészekkel játszatott motion capture felvételek alapján mozgatnak. A legtöbb játék kifejezéstelen arctextúrákkal rombolja a hangulatot, ám miután a MoHAA megmutatta, mekkora a különbség, ha egy fejlett mimikai rendszer dolgozik a program alá, már szinte égés ennek hiányával kiadni egy játékot. Az Illusion is megalkotta a maga csontvázalapú alrendszerét, mely lehetővé teszi, hogy az ajkak, az áll, az orr és a fej többi része az aktuális szöveghez igazodjon, elkerülve a néma tátogást. A szemöldök, a szemhéj, a szem és a fej többi jellegzetes részének külön mozgatása pedig életet, karaktert adhat az egyes szereplőknek. Sajnos egyelőre még elég jellegtelennek, „egybetextúrázottnak" tűnnek az egyes modellek, reméljük azért kértek a fejlesztők még fél évet a fejlesztésre, hogy többek közt ezt is tökéletesíthessék. Egyelőre a komplex, okos AI-ra is csak ígéretet kaphatunk, ám a mozgás tökéletességét már bizonyította egy rövid, ám annál lenyűgözőbb demó.

A kissé morbid, LS3D nevű, saját fejlesztésű engine már most tanúbizonyságot tett bámulatos képességeiről. Kifejezetten örömmel töltött el, hogy a készítők végre nem poligon/sec értékekkel, meg az nVidia megjelenítéstechnikai szakszógyűjteményével

A MAFIA A BŰNÖZÉSRE TANÍT?

A Mafia főtervezőjének, Daniel Vavránek nyilatkozata szerint a játék mindössze a maffia felépítésébe, működésébe, a gengszterfilozófiába kíván betekintést nyújtani, ám ugyanakkor megmutatja a bűnöző élet árnyoldalait is. „Ez nem egy Carmageddonhoz vagy Postalhoz hasonló mészárszék. Mi nem sugalljuk, hogy embereket ölni és pénzt lopni jó dolog, mert nem így van. Don Salieri például gyűlöli Al Caponét, mert túl véresek a módszerei!" Ámen.

árasztottak el, hanem egyszerűen szép, hangulatos képeket és videókat, meg pár hasznos, ugyanakkor érdekes információt tártak elém.

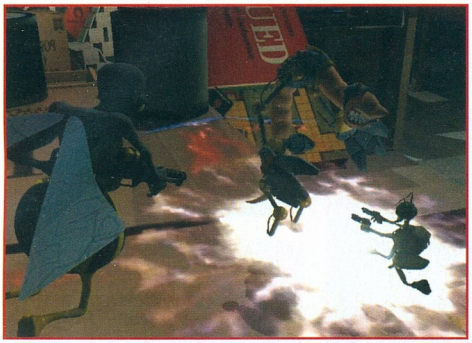
Nem lehet visszautasítani...

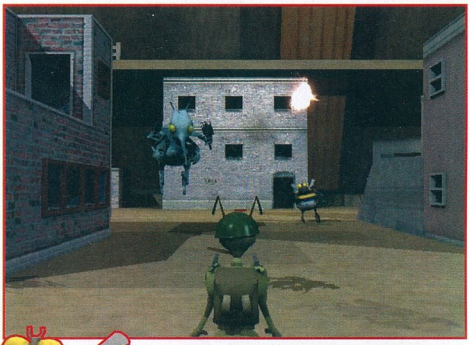
Az audio megvalósításról nem sokat tudni, bár igazából nincs is mit. A korra jellemző jazz/blues irányzat adja magát háttérzenének, a többi hangot meg vagy elszúrják, vagy nem, annyi biztos, hogy surroundban teszik. A multiplayer már érdekesebb téma. Lesz, annyi biztos, s ha hihetünk egy interjúban elejtett kis morzsának, célorientáltan irthatják majd egymást a családok, ugyanazzal a 12 fegyverrel, melyek singleben is társaink lesznek. (Baseballütő, duplacsövű shotgun, a legendás Thompson tommy-gun, stb.)

Minden akciójátékos álma lenne, ha megalkotnák Lost Heaven online világát, ahol igazi családok versenghetnének és vendettázhatnának egymással, hús-vér zsaruk üldöznék a gonosztevőket, sőt, esetleg még le is lehetne fizetni őket. Erre sajnos egyelőre nincs kilátás, de hátha időben észbekapnak, és nem hagynak ki egy ekkora ziccert.

Kicsit ironikus, hogy pont egy cseh csapat készül piacra dobni egy ennyire amerikai környezetben játszódó programot, ám így is minden esély meg van rá, hogy egy gyönyörű, hangulatos és élvezetes játék szülessen meg 2002 szeptemberének végén. Ez a közel egy éves csúszás remélem, hogy a gyakorlattal ellentétben most javára fog válni a műnek, s összel mind a TPS és taktikai shooter, mind az autószimulátor-rajongók – de legfőképp a Keresztapa fanok – kellemes napokat tölthetnek majd el ezzel a már most lenyűgöző, ígéretes játékkal.

Lord Lucas Z





STUNG!

▸ MÉG NINCS ● PREY DIGITAL STUDIOS ● WWW.PREYDIGITAL.COM ◂

5 JÓBARÁT TÖRTÉNETE, AKIK LONDONFÖLDE ESŐS HÉTKÖZNAPJAIT PRÓBÁLJÁK FELDOBNI EGY KIS CSÓTÁNY-INVÁZIÓVAL, DARÁZSTÁMADÁSSAL, ÉS EGYÉB ELMEBETEG TALÁLMÁNYOKKAL...

Az eddig főként konzolos játékokat fejlesztegető baráti társaság jó pár átszenvedett éjszakát megért már. Kőkemény fizikai szimulációt írni a motorcsónakokhoz az Aqua GT személyében, programozni a Dreamcastot, a PlayStationt és az új Game Boy Advance-t mind nem volt elég – hiszen a norfolki srácok Prey Digital Studios néven beüzemelt irodája máris egy groteszk témakörben ragadt alkotói szellemet, és Stung! néven leképeződve kezdték el a fejlesztést PC-re, PS2-re, Xbox-ra és GameCube-ra.
Hogy mi az a bájos debilség, ami kiemeli az átlagos játékfolyamból a Stung!-ot, az már első nézésre kiderülhet: ki látott már olyan FPS-t, amiben bogarak lettek volna a főszereplők? Segítek: én. És most meg is osztanám veletek a látottakat.

Ám előtte felvázolnám a nem éppen hétköznapi történetet is, mely szerint: a bogarakkal történő kísérletezések már az '50-es években elkezdődtek, hogy egy bekövetkezendő háború esetén mint harcászati eszközöket lehessen bevetni őket. Ehhez a velük született adottságok tökéletes táptalajt biztosítottak, hiszen méretüknél fogva a radarok nem érzékelik őket, beszivároghatnak szigorúan őrzött épületekbe, ahonnan információt szerezhetnek, vagy akár vírushordozókként is felhasználhatóak – arról nem is szólva, hogy túlélik akár a nukleáris katasztrófákat is. Azonban a hidegháború beköszöntével ezek a kísérletek háttérbe szorultak, hiszen magasabb prioritású feladatok váltak fontosabbá, majd a kutatásra fordítható összegeket teljes egészében más és más célokra fordították. Nem beszélve a projectben érintett tudósokról, akik egytől-egyik át lettek vezényelve komolyabb munkákhoz – így a kutatás szépen, csendben abbamaradt.

Ez így egy egész szép és kerek történet lenne, ha egy elhagyatott laboratórium mélyén nem kezdtek volna el mozgolódni a bogarak. Történt ugyanis, hogy egy nem látott baklövés folytán egy rég elfeledett labor mélyén a különböző anyagokkal beoltott bogarak öntudatukra ébredvén azon elhatározásra jutottak, hogy ők márpedig most lezúzzák az emberiség arcát, jól. Ekkor kezdett el belobbanni a szememben az egészséges gonoszság szikrája, hogy netalántán a sok jófiú után gonosz szerepben lehet tetszelegni, azonban a mosoly hamar ráfagyott az arcomra, amikor tovább futott a szemem a történet sorain. Ugyanis a Védelmi Minisztérium döntése alapján, a kutyaharapást szőrivel filozófiát követve, előkerítették az eredetileg a projecteken dolgozó tudósokat, és egy újabb bogárfarmot létrehozva megalkották azt a 6 fős elitalakulatot, ami az elszabadult kártevőket hivatott hűvösre tenni.

Szóval bogarak bogarak ellen lesz a felállás ebben az FPS-ben, azonban most akkor mutatnék egy-két tényállást is a konkrétumok végett. Merthogy a 6 különböző irányítható szereplő oké, de azt azért nem árt tudnunk róluk, hogy eltérő tulajdonságaik miatt a pályákon történő kószálás más és más formában fog megmutatkozni, hiszen egy szárnyas teremtésnek jóval tágasabb és szabadabb mozgástere lesz, mint a földhözragadt társának. Ez a rész ugyanúgy értendő a single, mint a multiplayer részre is. Mert míg a single missióknál 12 óriási pályaszakasz bebarangolása a feladat (ezek további 2-3 alpályára is oszthatóak – így nem kell attól tartanunk, hogy hamar elévülne a játék), addig a többjátékos módnál a már szokásos variációk a Capture the Flag, a Protect the Queen és a várható kiegészítő modellek, skinek és pályák fokozzák a szavatosságot.

Természetesen a programozók hozzáállását nagyban érdemes figyelembe venni, miszerint a játékot nem érdemes túl komolyan vennünk, hiszen a lényeg a belső és külső választható nézet mellett a humorra van fektetve. A kissé megmosolyogtató karakterek, a pincék és csatornarendszerek mint helyszínek, a játék közben elénktárt szituációk, és a rommá törhető berendezések mind-mind egy igen szórakoztatáscentrikus, mintsem vérkomoly program benyomását kelthetik.

Mivel kiadóra még nem találtak a fejlesztők, így igencsak nehéz lenne megbecsülni a várható megjelenés időpontját, mindenesetre talán a hó végi E3-om után már biztosabbat tudhatunk. A fejlesztők mindenesetre még mindenképpen idén szeretnének a közönség elé lépni.

Bagó Péter

SOLDIER OF FORTUNE 2
DOUBLE HELIX

ACTIVISION ● RAVEN SOFTWARE ● WWW.ACTIVISION.COM/GAMES/SOLDIEROFFORTUNE/DOUBLEHELIX.ASP

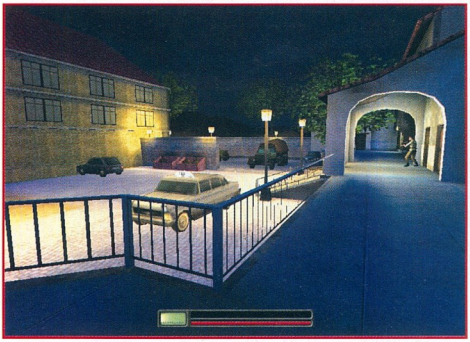
JOHN MULLINS VISSZATÉR, HOGY ISMÉT CSAK RENDET RAKJON, AVAGY EGYSZEMÉLYES HÁBORÚ FELSŐFOKON!

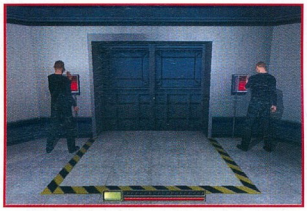
A Raven Software-t nagyon nem kell bemutatnom, hiszen számos, igencsak ütős játékot hoztak már össze: Hexen, Heretic, SoF, Jedi Outcast, valamint a Quake 4-en is jórészt ők ügyködnek. Ahogy láthatjuk, egy meghatározó csapatról van szó, akik mindig és mindenhol a minőségre törekednek, és nem kötnek kompromisszumokat. A következő kis cikkből remélem, mindez ki is fog derülni.

Be kell vallanom, hogy meglehetősen ködös Soldier of Fortune emlékekkel ültem le a gép elé a második epizód béta verzióját megnézni, de a két CD-nyi install alatt sem jutott több az eszembe, mint hogy két évvel ezelőtt igencsak jókat játszottam a játékkal. A rosszfiúk hullottak, nekem pedig a kedvencem a Magnum (nem az epres ☺) volt, aminek a hangját igencsak jól eltalálták. Kezdetnek nem is rossz, gondoltam, és máris a single player opcióra böktem a kurzorral... és azonnal megérkezünk a főmenübe, ahol a kedvenc beállításaink után célszerű a gyakorló opcióval kezdeni, mivel van pár olyan trükk, amit nem árt megismernünk, begyakorolnunk, mielőtt nekiugrunk az éles bevetéseknek. Ha már nagyon visszket az ujjunk a ravaszon, akkor beirányozhatjuk magunkat a tényleges bevetésekre. Itt az első teendőnk a nehézségi szint kiválasztása, amelyek között megtalálhatjuk a „custom" opciót is, azaz saját magunk definiálhatjuk, hogy milyen erősek legyenek az ellenfelek, mennyi cuccot tudjunk magunkkal cipelni, vagy hogy realisztikus szórással rendelkezzenek-e fegyvereink. Első alkalommal felesleges a nehezebbek közül választanunk, mivel lesz munkánk a csirkébb fokozatokon is, nem kell aggódni ☺.

Ezzel el is indul a móka, mi pedig ismét John Mullins szuperkatona bőrébe bújva kószálhatunk a terepen. Amint az alcímből is kiderül, ezúttal a történet középpontjában egy illegális genetikai tevékenység áll, amiben részvevő cseh tudóst rögtön meg is kell mentenünk Prágából. Majd a tőle szerzett információk birtokában máris a kolumbiai őserdő felé száguldunk egy csapat tagjaként, akiknek aztán gyorsan vége is lesz ☺, és ismét csak egyedül kell szembenéznünk az ellenséggel, ahogy azt már megszokhattuk az elmúlt rész kapcsán is.

Ami a játékmenetet illeti, senki sem fog nagyon meglepődni, hiszen egy, az akcióra teljesen kihegyezett FPS játékról van szó, amibe csak nagynéha kerül bele egy-egy, gondolkodásra is késztető elem. Aki viszont azt hiszi, hogy lehet rohanni, mint az őrült, és csak irtani kell, azt gyorsan ki kell ábrándítanom, hiszen még az alacsonyabb nehézségi szinteken is gyorsan be fogjuk látni, ez nem egy célravezető dolog a játék végigviteléhez. Ugyanis nem hiába került fel a képernyő közepére az a kis mérőműszer, ami az általunk okozott hang nagyságát





mutatja, mivel ellenségeink is képesek meghallani minket. Ezért célszerű a lehető legkisebb zajjal mozognunk, és csendben ölnünk. Ehhez a lopakodós módszerhez segítséget nyújt az is, hogy nem csak guggolni tudunk, hanem lehetőség van kúszásra is, ami ismét csak egy meglepő dolog. Mostanában nem nagyon találkozhattunk ilyennel fps játékban. Nem mondom, hogy mindig másznunk kell, de ezzel a készítők adtak plusz egy opciót a játékhoz, ami tovább színesíti lehetőségeinket.

Természetesen nem rejtőzködhetünk örökké, és ilyenkor marad a jól megszokott F2F módszer a rossz fiúkák megölésére. A harc során igyekezzünk fejre lőni, hiszen oda elég pár jól irányzott golyóbis, és máris elvégeztük a dolgunkat. Ez azonban nem egyszerű dolog, lévén az ellenfél sem szándékozik elhalálozni, és inkább fedezékből lövöldöznek. Vagy ami még idegesítőbb, leguggolnak, és néha – főleg a dzsungelban – nem lehet eldönteni, hogy meghaltak-e, vagy csak az aljnövényzet takarásában várakoznak. A célzás persze csak gyakorlás kérdése, de persze sosem mindegy, hogy éppen milyen fegyverrel rohangálunk, mert némelyiknek akkora szórása van, hogy maximum kaszálni lehet velük. Ilyenkor azért jócskán kárpótol a nagyobb tűzerő. Azt mindig vegyük figyelembe, hogy ha teljesen automatára rakjuk a stukkert, akkor annál jobban ugrál a fegyver, minél hosszabb sorozatokat eresztünk meg vele. Ez egyébként így nagyon is rendjén van, csak most éppen a pontosságról volt szó ☺.

A játékmenetet tekintve tovább nehezíti a dolgunkat, hogy minden pályához egy adott számú mentett állás tartozik, kivéve persze, ha csirke módon végtelenre állítottuk még a játék elején. Ezért sajnos nem lehet Tomb Raider-es módon tíz másodpercenként menteni, hanem jól meg kell fontolnunk, hogy éppen mikor is nyomjuk meg a *quick save* billentyűt. Ez egyrészről megfontoltabbá fogja tenni játékunkat, másrészről egy-egy pályát többször is látni fogunk, az biztos ☺.

Hogy ne csak a nehezítésekről beszéljek, megemlíteném, hogy a TAB billentyű alatt rejtőzködik a küldetésinformációs ablak, amiben mindig megtekinthetjük a folyamatban lévő elsődleges és másodlagos küldetéseinket, valamint azokat is, amiket már befejeztünk. Így sohasem fog előfordulni, hogy éppen csak megyünk előre öldökölve, aztán tíz perc múlva már azt sem tudjuk, hogy tulajdonképpen mit is keresünk ott ☺.

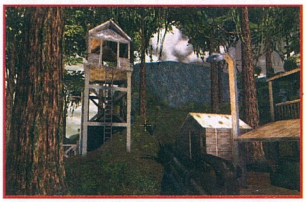
Természetesen minden akciójáték egyik alappontját az jelenti, hogy milyen fegyvereket is pakoltak bele a fejlesztők, valamint hogy ezek mennyire tudják nekünk azt az élményt nyújtani, ami elvárható tőlük. Amint azt láthattuk a CnC Renegade kapcsán, a hatalmas fegyvermennyiség nem biztos, hogy ésszerű dolog, de a másik véglet sem nagyon csábító. A SoF 2 követi a manapság divatos tíz-tizenöt darabból álló arzenál megvalósítását. Számszerűen tizenhárom kézifegyverrel kerülünk testközelbe, plusz ezekhez jön még négyféle gránát is, ami tovább színesíti a palettát.

A gyilkolóeszközök között a legkisebbek természetesen a pisztolyok, amiből jelen esetben két fajta található meg, az *US SOCOM*, amihez akár lézeres célzót, hangtompítót is csatlakoztathatunk, és az *M1911A1*, ami egy meglehetősen öreges konstrukció, de a .45-ös kaliber biztosítja a kellemes hatást. Két darab, az M16-hoz egész közeli fegyverrel is találkozhatunk, ezek pedig az *USAS-12*, valamint az *M4*. Ez utóbbihoz jár még egy *M203*-as gránátvető is, amivel 40 mm-es gránátokat eregethetünk a közelben megbúvó ellenség fejére. Mindkét fegyvernek van félautomata és automata módja is az egyes lövéseken kívül. Ezek közül a félautomata opció a legjobb, mivel ekkor még nem rángat nagyon a puska, és rendesen lehet vele célozni is. Talán ehhez a fegyverosztályhoz áll legközelebb az *AK-74*-es is, ami hasonló tulajdonságai mellett még egy felszerelhető bajonettel is rendelkezik, amivel szorgosan dögönyözhetjük az ellenfelet.

Az automata fegyverek magasabb kategóriáját itt az *M60*-as géppuska képviseli, amihez már hevederes lőszerutánpótlásra van szükség a nagy tüzelési sebesség miatt. Célozni nagyon nem lehet vele, de aratni annál inkább. A kategória csúcsa azonban mégsem ez, hanem az *OICW*, ami az *Object Individual Combat Weapon*-ból jön össze, és azt takarja, hogy itt a jövő egyik fegyverével állunk szemben. Másodlagos funkciójában lehetőség van sniper módra is, valamint képes egyszerre több ellenfelet nyomon követni, távolságot és szélerősséget is figyelembe venni. Szóval igazi csemege, aminek korrekt kezeléséhez nem árt egy kis gyakorlás.

Az egyéb kategóriákban indul az *MSG90A1* mesterlövészpuska, ami ötös tárral rendelkezik, így elég gyakran kell töltenünk, de a hússzoros nagyítás elég kellemesre sikerült. A pusztító kategóriában az *MM1*-es forgódobos gránátvető indul. Lassan már minden második akciófilmben szerepel egy ilyen ☺. Egy teljesen külön kategóriát képvisel az *M590*-es harci shotgun, amit persze közelharcban érdemes bevetnünk meglehetősen nagy szórása miatt. Tűzerőben sem piskóta. Végül a jó öreg *RPG-7*-ről kell még megemlékeznünk, aminek klasszikus formáját már mindenki messziről felismerheti.

Gránátok terén a megtalálhatjuk a főleg gépek rombolására kifejlesztett *AN-M14 TH3*-as típust, a fehér foszforral töltött *M15*-öt



(ugyebár a fehér foszforos égést nem lehet eloltani, kémia rulez ☺), az *M67*-es fragmentációs kütyüt, valamint az *M84*-es kábító gránátot. Ezek teszik teljessé azt az arzenált, amivel a sok-sok különböző küldetést hatékonyan tudjuk majd megoldani. Mivel igencsak a vége felé járok a megszabott oldalszámnak, ezért a fegyverek további ecsetelésétől el is tekintek. Pár órás játék után úgyis kitapasztaljátok őket ☺.

Akciójátékról lévén szó, kötelező megemlíteni, hogy hogyan is néz ki mindaz, amiről eddig beszéltem. Jelen esetben csakúgy, mint sok megelőző tesztelt programnál, a Quake 3 Team Arena grafikus motor módosított változatáról van szó. Illetve még ennél is többről, hiszen ebben a programban debütál a GHOUL 2 technológia. Ha még emlékszünk, ennek első változata arról szólt, hogy az ellenfelet kis apró darabokra lehetett bontani, ami ugyan elég véresen hangzik így elsőre, de sokat dobott a valósághűségen. Nos, a második változat már képes arra is, hogy akár pixeles részletességre lebontva lehessen a sebzéseket megkülönböztetni. Ez azt jelenti, hogy nem mindegy, hogy valakinek a lábfejét lőjük meg, vagy a bokáját, stb. Ez persze a modellek nagyfokú csontváz-animációjával van összefüggésben, és valójában ezt takarja a *GHOUL 2* elnevezés.

Ezek alapján elmondható, hogy nagyon kellemesre sikerült a grafika. Ezt még a tesztelt béta verzió kisebb gyengeségei ellenére is ki lehet jelenteni. A jelenlegi built kicsit lassúnak bizonyult, de ez betudható a nagyszámú poligonokból felépülő képeknek. Ezt a kis lassulást az elénk táruló, fotorealisztikus textúrákkal megtűzdelt látvány azonban feledtetni fogja. Valamint ráébredhetünk, hogy bizony a grafikai fejlődés egy újabb grafikus kártya megvételét fogja jelenteni a közeljövőben, mert hiába a nagy processzorsebesség, ha a GeForce 2 alapú kártyák már nem bírják elvégezni a rájuk kiszabott feladatokat.

Amiről még nem szóltam, de igencsak egy fontos dolog, az a Random Mission Generator opció, amit a főmenüben találhatunk meg. Ezt eleinte igencsak kétségesen fogadtam, mivel nem sok jó szokott kisülni abból, ha valaminek a megalkotását a számítógépre bízzuk, de a SoF2 esetében nagyon jól teljesít ez a rész is, így érdemes egy kicsit közelebbről is szemügyre vennünk. A generálás előtt a következő beállításokat tehetjük:

Mission type, azaz a küldetés típusa, ami a következőkből állhat: *assassination* (likvidálás), *demolition* (robbantás), *escape* (szöktetés), *infiltration* (behatolás). Ezek a módozatok jól példázzák azt is, hogy milyen alaptípusú küldetésekkel kell szembenéznünk az egyjátékos módban.

Location, az a helyszín, ami lehet dombos vidék, dzsungel, havas terület vagy akár sivatag is.

Time of day, azaz milyen napszak, ami persze nappal és éjjel lehet.

Time limit, azaz hogy mindezt időre kelljen-e megcsinálnunk.

Select inventory, azaz hogy saját magunk akarunk válogatni a cuccok közül, vagy csinálja meg a gép helyettünk. Azonban egyes módoknál nem lehet választani Ezek után már csak a *Generate Seed* gombocskára kell ráböknünk, mire egy tízjegyű kódocska fog generálódni, ami tulajdonképpen a pálya összes adatát tartalmazza. Mert ha később visszaírjuk a kódot, akkor ugyanazt a pályát fogjuk megkapni. Természetesen nem kell egy teljesen a végletekig csiszolt pályát várnunk a generálás eredményeképpen, de egy elfogadható szintet mindig megkapunk. Így ha nincs Internetünk és már halálra untuk magunkat a single player opcióban, akkor nagyon meg fogjuk becsülni ezt a jó kis küldetéskreáló opciót.

Már csak a többjátékos mód nem került szóba. Nem is fog ☺. Ugyanis időközben megjelent a SoF2 multiplayer tesztje, amit mindenki ingyen kipróbálhat, amint letölti a pár megás file-t. Így erről felesleges bővebben írnom. A Quake 3 motor már önmagában egy etalon, így senki sem lepődik meg, hogy a közeljövőben megjelenő módozatok számát csak a képzelet fogja behatárolni.

Összefoglalásképpen annyit kell elmondanom, hogy a Soldier of Fortune második része nem okozott csalódást. Pontosan azt a hangulatot árasztja, amit már az első részben megszoktunk és megszerettünk. Negatívumokat nagyon nem tudok említeni, hiszen a bosszantó apróságokat még javíthatják a végleges verzióban, nagyobb hibákkal pedig nem találkoztam. A program egy igazán masszív akciójáték, aminek értékelésén sokat dob a küldetésgeneráló modul. Sokan szeretni fogják, ez kétségtelen. A megjelenés május végén, június elején várható.

Ch00ler

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PIII-450, 128 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, 16 MB-os grafikus kártya **JAVASLAT:** Gigahertz feletti proci, töménytelen mennyiségű RAM és egy Geforce 2 körül már megnyugtató környezet alakul ki a SoF 2 számára.

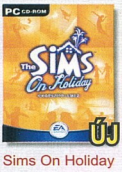
Grafika
GHOUL 2

Gépkövetelmény
Lineáris játékmenet

91%

CD GALAXIS

Sea Dogs



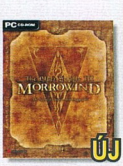
Sims On Holiday

Heroes Of M&M 4

Dungeon Siege

Jedi Knight 2

FIFA World Cup 2002



Morrowind

Warlords BattleCry 2

3-2-1 Smurf 2 990
Airport Inc. 1 990
Alice 3 990
Aliens vs Predator Gold 2 990
Aliens vs Predator 2 ..... 7 990
Alone in the Dark 4 ..... 5 990
Alpha Centauri 2 990
Aquanox 10 990
Arcanum 11 990
Atlantis 2 H. 2 990
Baldur's Gate 2 ..... 7 990
BG 2.: Throne Of Bhaal 7 990
Baldur's G. 2 + küldetés. 12 990
Battle Isle Andosia War 2 990
Battle Realms 5 990
Black & White 12 990
B&W Creature Isle 6 990
Blair Witch Project 1 ..... 1 990
Blood Omen 2 ..... 10 990
Broken Sword 2 ..... 1 990
Bugdom 1 990
C&C Renegade 12 990
Caesar 3 ..... 2 990
Capitalism 2 H* ..... Jön
Champ. Manager 3 ..... 1 990
Champ. Man. 00/01 ..... 3 990
Champ. Man. 01/02 ..... 8 990
Civilization 3 ..... 10 990
Claw 1 990
Clive Barker's Undying 3 990
Colin McRae Rally 1 990
Comanche vs Hokum 1 990
Commandos 1 990
Commandos 2 ..... 8 990
Conquest: Frontier Wars. 4 990
Cossacks 10 990
Cossacks Art of War 7 990
Cutthroats 1 990
Dark Age of Camelot 10 990
Dark Reign 2 ..... 1 990
Desperados 6 990
Deus Ex 3 990
Diablo 2 990
Diablo 2 ..... 5 990
Diablo 2 Expansion 5 990
Disciples 2* ..... Jön
Dino Crisis 4 990
Disney: Atlantis 7 990
Aladdin: Nasira's Rev. 4 990
Donald Duck 4 990
Magical Racing Tour 4 990
Monster's Inc. 7 990
Toy Story 2 ..... 4 990
Doom Collect. (1+2+F) 4 990
Drakula H 6 990
Drakula 2 H 6 990
Dungeon Keeper Gold 2 990
Earthworm Jim 3D 1 990
Emperor:Battle for Dune 12 990
Empire Earth 9 990
Europa Universalis H. 3 990
Everquest: Luclin 5 990
Evolva 4 990
Extreme Biker 2 990
F1 Championship 2000 ..... 3 990
F1 Manager 3 990
FA PL Manager 2001 ..... 3 990
FA PL Manager 2002 ..... 8 990
FA PL Stars 2000 ..... 2 990

F/A 18 Korea 1 990
Fallout Tactics 7 990
FIFA 2000 ..... 3 990
FIFA 2002 World Cup 12 990
Fighting Force 1 990
Fly! 1 990
Ford Racing 2001 ..... 1 990
Gabriel Knight 3 ..... 2 990
Gangsters 1 990
Gangsters 2 ..... 3 990
Gorky 17 H. 1 490
Grand Prix Legends 2 990
Grand Prix World 4 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2 ..... 1 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control Gold 2 990
Half Life 2 990
Half Life Gunman 2 990
Half Life Generations 3 ..... 9 990
HL + Opp. Force + CS + Blue Shift
Harry Potter 12 990
Heavy Metal FAKK2 ..... 1 990
Heretic 2 ..... 1 990
Heroes of M&M 3 ..... 1 990
Heroes of M&M 4 ..... 10 990
Hidden & Danger Deluxe. 1 990
Hitman 3 990
Hold hadművelet H 2 990
Homeworld 2 990
House Of the Dead 1 990

Icewind Dale 4 990
IL-2 Sturmovik 6 990
Imperium Galactica 2 H 2 990
Indiana Jones & IM 4 990
Kiss Pinball 1 990
Knights & Merchants H 1 490
Kohan 2 990
Lego Racers 2 ..... 6 990
Madden 2001 ..... 3 990
Majesty 4 990
Mall Tycoon 1 990
Max Payne 7 990
Medal Of Honor 12 990
Messiah 4 990
Microsoft játékok:
Action Pack 11 990
M.G.Solid + Starlancer + Crimson
Age of Empires 3 990
Age of Empires 2 Gold 14 990
Age of E. Collection 19 990
Dungeon Siege 16 990
Flight Sim. 2002 Pro 25 990
MechCommander 2 ..... 7 990
MechWarrior 4 ..... 7 990
Midtown 2+Motocrs 2 ..... 9 990
Train Simulator 14 990
Zoo Tycoon 11 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 7 ..... 1 990
Might & Magic 9 ..... 10 990
Monkey Island 3 ..... 4 990

Monkey Island 4* 4 990
Mortal Kombat 4 ..... 1 990
Morrowind* ..... Jön
Myst Collection (1+2+3). 11 990
Myth 2 + Green Berets 1 990
Myth 3 ..... 11 990
Nagy Balhé H. 10 990
Nations H 10 990
NBA 2001 ..... 3 990
Need for Speed 3 ..... 2 990
Need for Speed 4 ..... 3 990
Need for Speed 5* 3 990
NHL 2001 ..... 3 990
NHL 2002 ..... 11 990
Nuclear Strike 2 990
Oil Tycoon H. 6 990
Oni 1 990
Pharaoh 2 990
Pizza Connection 2 ..... 4 990
Populous 3 ..... 2 990
PQ SWAT 3 Elite 2 990
Pro Pinball 1+2 ..... 1 990
Project Eden 7 990
Project IGI 3 990
Quake 1+2+3 ..... 11 990
Railroad Tycoon 2 ..... 1 990
Rally Trophy H 10 990
Rayman M. H 3 990
Red Alert 2 ..... 10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev. 6 990
Resident Evil 2 ..... 1 990

Resident Evil 3 ..... 2 990
Return to C Wolfenstein. 11 990
Revenant 1 990
Risk 2 ..... 4 990
Rogue Spear: Black Th. 4 990
Rune 1 990
Saga 2 990
Screamer 4x4 H. 2 990
Sea Dogs 7 990
Sega Rally 2 ..... 1 990
Sega Touring Cars 1 990
Serious Sam 1 990
Settlers 4 H. 5 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Sim City 3000 ..... 3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Sims House Party 6 990
Sims Hot Date 6 990
Sims On Holiday 6 990
Sonic 3D 1 990
Soul Reaver 1 990
Spec. Ops. 2 ..... 1 990
Sports Car GT 2 990
Starcraft + Brood War* 2 990
Star Wars Racer 4 990
Battle for Naboo 6 990
Force Commander 4 990
Galactic Battlegrounds 9 990
Jedi Knight Gold 4 990
Jedi Knight 2 ..... 9 990
Phantom Menace 4 990
Rogue Squadron 4 990
Starfighter 9 990
X-Wing Alliance 4 990
X-Wing Collector's 4 990
Stronghold 11 990
Sudden Strike 5 990
Superbike 2001 ..... 3 990
Supercar 4 990
S.W.I.N.E. H. 7 990
Theme Hospital 2 990
Theme Park, Inc. 3 990
Theocracy H 1 490
Thief 1 990
Thief 2 ..... 2 990
Throne Of Darkness 7 990
Tiberian Sun* 3 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 2 ..... 1 990
Tomb Raider 3 ..... 3 990
Tomb Raider 4 ..... 3 990
Tomb Raider Chronicles 3 990
Totally Flying, 3 szim. 7 990
Totally Rollercoaster 7 990
Tribes 2 ..... 2 990
Tropico H. 7 990
Unreal Tournament 4 990
Vampire: Masquarade 1 990
Vészhelyzet H. 1 490
Virtua Fighter 2 ..... 1 990
Virtua Tennis 9 990
Warcraft 2 B.net 2 990
Warlords 3 Deluxe 1 990
Warlords Battlecry 2 ..... 10 990
World War 3 H 10 990
Worms 2 ..... 1 990
Zeus 2 990

Aliens vs Predator 2

IL-2 Sturmovik

Supercar

Resident Evil 3

Shogun

Hidden & Dang. Dlx

Zeus

Kohan

Hold hadművelet

Imperium Galactica 2

Europa Universalis

Settlers 4

TOVÁBBI KEDVEZMÉNYEK!

-2% -3% -5%

Vásárolj eleve az ország egyik legalacsonyabb árain, és folyamatosan gyülő vásárlási összértékednek megfelelően érj el további fantasztikus árengedményeket!*

Ha eddig csak egyszer is vásároltál nálunk: 2% kedvezményt kapsz

Ha már összvásárlásaid értéke elérte a 20.000 Ft-ot: 3% kedvezményt kapsz

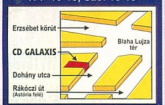
Ha már összvásárlásaid értéke elérte az 50.000 Ft-ot: 5% kedvezményt kapsz

* Kivéve a top akciós és hardver termékeket. Részletek az üzletekben.

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél:

VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél:

XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18

Csomagküldés: 479-0933

Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet

Olcsó, mert a díj egységesen: 970 Ft

Internet Áruház: www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel

Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

PC játékok, multimédia, hardver, DVD filmek, PS2 és X-Box játékok és kiegészítők

NAGY VÁLASZTÉKBAN, OLCSÓ ÁRAKON!

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

▸ ACTIVISION ● LTI GREY MATTER/TREYARCH/NEVERSOFT ● WWW.UNIVERSEOFHEROES.COM/GAME_THEMOVIE.HTML ◂

EGY JÓL SIKERÜLT KONZOLOS MOZIADAPTÁCIÓ KEVÉSBÉ JÓL SIKERÜLT PC-S ÁTIRATA, AVAGY AMIKOR EGY SZUPERHŐS KÉT VÁLLRA FEKTET EGY ÖREG KREDENCET…

Barátaim az Urban, történelmi pillanathoz érkeztünk: a lázadó lelkű Kredenc megadja magát, és azt mondja, menjünk a helyi vaskereskedésbe, és vegyünk magunknak gamepadot! És hogy miért vegyünk magunknak gamepadot? Nos, csak szép sorjában, ahogy a pók szövi hálóját…

Szóval az úgy esett, hogy egy kies áprilisi szombat délelőtt kicsi zöld emberke zörgetett fel álmomból hajnali 9 órakor. Nem földönkívüli, csak postás, magánkívüli, a sietségtől. Mert sietnie kellett, hiszen expressz és ajánlott, mert nekem is sietni kell, hiszen… Hiszen az utolsó pillanatban esett be a szerkibe a Spider-Man, és drága jó szerkesztőm rögtön rám gondolt, áldassék az ő neve. Becsomag, felad, gyorsan. Megérkez, kibont, felinstallál izibe. És innentől akkor arról, mit is látott és tapasztalt a jó öreg Kredenc, melynek vége a bevezetőben emlegetett kapitulálás.

A mese…

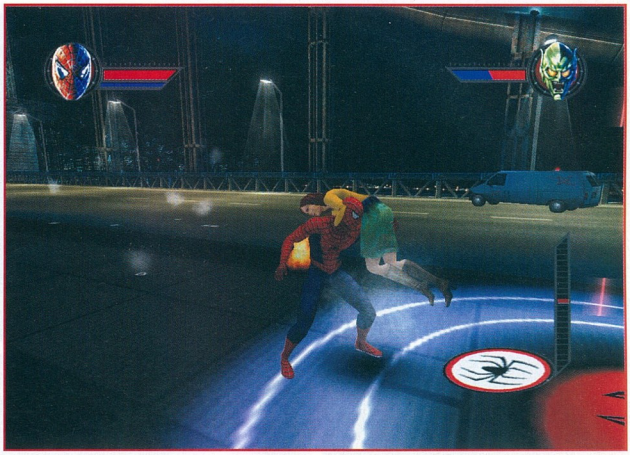
A mese az Activision háza táján kezdődik, akik eleddig két Spider-Man játékot adtak ki a létező összes platformra, a legutóbbit épp tavaly ősszel, melyben Dr. Octopus csalárdságait kellett lelepleznünk. Mindeközben lázas munka folyt a konzolspecialista Treyarch műhelyeiben: a készülő új hollywoodi szuperprodukció készítőinek teljes támogatását élvezve megkezdődött a mozifilm sztoriján alapuló játék fejlesztése. Jó másfél éves meló végeztével végre, a mozifilmmel egyszerre megjelent a nagy mű – sajnos PC-re csak átiratként.

Hogy magát a játékot értsük, nem árt ismerni a hátteret. A Pókember igazi neve Peter Parker, aki korán árvaságra jutott, és May nagynénje, valamint annak férje, Ben bácsi nevelte New Yorkban, a Queens-i Forest Hills kerületben. Félénk, magába zárkózó gyerek volt, aki korán a tudományok felé fordult. Egy új sugártechnológia bemutatója volt, ami örökre megváltoztatta életét. Egy, a tömeg által megzavart pók került a radioaktív sugár útjába, majd esett rá főhősünk kezére, és azonmód bele is mart. Peter elhagyta az épületet, és kishíján egy autó elé került. Ösztönösen felugrott – egész magasra, majd egy épület oldalára tapadva megállt…

Így vált fiatal barátunk a Pókemberré, egy pók erejével, gyorsaságával, falon mászási képességével és egy különleges, a veszélyre előre figyelmeztető hatodik érzékkel.

OLVASS EL!

Bár a minimum konfignál kiemeltem, mégis nem árt eléggé ismételni: a játék csak TGL-t támogató videokártyával hajlandó futni, tehát például Geforce 256 és felfelé, valamint ATi Radeon. Mással ne is kísérletezzünk…
Szintén itt olvasható, hogy US verzió kell a futtatáshoz. Mivel idehaza csak ilyen van, magyarul „beszélő" op. rendszerrel nem tudtam kipróbálni a dolgot, így nem tudom megmondani, hogy működik-e a játék honosított rendszerrel. Mindenesetre az egész úgy ahogy van, elég sajátságos…



Mindemellé az ifjú zseni kifejlesztett egy egészen speciális, csuklóra erősíthető kütyüt, amely szupererős fonalat lő ki, ami azonnal hozzátapad bármely felülethez…

A játék egy pénzdíjas birkózóversennyel indul, ahova Peter Ben bácsival érkezik. Pókmaszkjában, különleges képességeivel könnyen győz, ám öröme nem sokáig tart: rablók támadják meg, és ölik meg apjaként szeretett bácsikáját. Hősünk bosszút esküszik, és elindul, hogy megkeresse a gyilkosokat. Ám nem is sejti, hogy milyen messzire fog vezetni ez a nyomozás…

Az első néhány pályát ebben a suhogós joggingban fogjuk teljesíteni – kis bemelegítés gyanánt. Az elsőben mindjárt a navigációt kell elsajátítanunk: a jobb alsó sarokban látható primitív iránytű és a mellette lévő magasságmérő mutatja, merre van hozzánk képest a cél, mely az utóbbi kijelzőn kék jelzéssel látható, mi vagyunk a piros, értelemszerűen addig kell emelkedni-süllyedni, míg a két jel fedi egymást, ezután már csak addig kell forogni, míg a kis fehér nyíl előre mutat, és menni, míg villogni nem kezd az iránytű… Persze, a dolog nem ilyen egyszerű, mert lépten-nyomon felhőkarcolókba ütközünk. A szabadságérzet egészen fenomenális, szinte arra megyünk, amerre jólesik. (Azért vannak láthatatlan „falak", de ez ötletesen van megoldva, Spidey rádöbben, hogy rossz felé megy, és visszafordul ☺). Rátapadhatunk egy házfalra, felkúszunk, átugrunk, szabadon zuhanunk pár emeletet, majd a levegőben ugrálunk kötélről kötélre, mint egy modernkori Tarzan…

Érdemes figyelnünk a házak tetejét, itt ugyanis – a legyakhatóbb ellenfeleken kívül – elszórva power-upokat találhatunk. Ebből háromféle van: a piros színű pókikon az életerőt növeli, a kék az elhasznált „pókfonalat" pótolja. A legérdekesebb az aranyszínű: a verekedős játékokban megszokott speciális akciókat, kombókat (ebben a játékban közel harminc ilyen van – ezeket az ütés–rúgás–ugrás és a speciális 'web combo', valamint a 'web' gomb segítségével csalogathatjuk elő) ugyanis ezúttal nem kapjuk meg egyszerre, hanem ezen „aranypókok" gyűjtögetésével tanulhatjuk meg őket.

A látvány maga

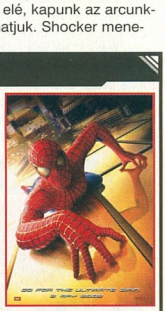
Itt meg is állhatunk egy kicsit, hiszen kiemelhetünk pár dolgot. A grafika szép, Spidey szinte életre kel. A többi szereplő is jól kidolgozott, a textúrák is a helyükön vannak, New York felhőkarcolói között csalinkázni egy szál pókfonálon igazán lenyűgöző élmény. A verekedések (mert azért ne feledjük, arról van itt szó, kérem: sok ellenség, és a végén egy-egy főgonosz, ahogy kell) tetszetősek, az animáció a helyén van, főleg az említett kombók látványosak. Soha nem látott ütésváltásokat eszközölhetünk, ha kihasználjuk pókemberi mivoltunkat: ha körbevesznek minket, kitörhetünk felfelé, majd a plafonon futva, a szemközti falra átrántva magunkat hátba támadhatjuk az ellent. A pókfonállal betekerhetjük a rosszfiúkat, ez egy kis lélegzethez juttathat minket. A játék főcsemegéje mégsem ez, hanem a légiharc. Pókemberünk ugyanis a levegőben is képes ütni-rúgni, és ez különleges színt visz a játékba. A négy fő-főellenségből kettőt, Vulture-t és a Zöld Goblint így kell legyőznünk, a készítők elmondásuk szerint igyekeztek ezeket az összecsapásokat úgy megoldani, hogy a játékos rájöjjön, több esélye van a levegőben harcolva felülkerekedni, mint a hagyományos földharcban, egy épület tetején állva. (Elárulom: sikerült nekik, semmi esélyünk az „állóháborúban"…)

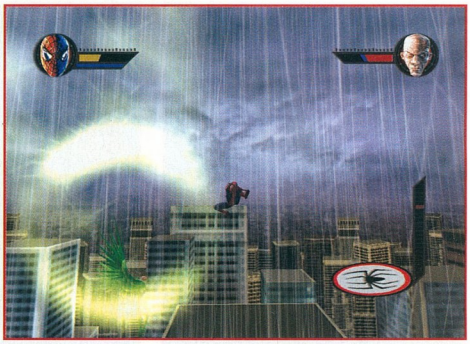
Mielőtt tovább elemeznénk a játékot, érdemes alaposabban szemügyre venni az emlegetett gazfickókat.

Shocker: A régi PlayStationös játékban, a „Spider-Man Enter: Electro"-ban mutatkozott be először. Az alapötletet nyilván az 1964-ben, a 8. füzetben debütált „rázós" figura, Electro adta. Shocker igazi neve Herman Schultz, aki jó pár évet ült már rablásért. Úgy tűnik, a börtönben kiművelte magát a tudományokból, hiszen különleges harci öltözetet fabrikált magának, mellyel nagy erejű elektromos impulzust tud kilőni. Ideális szerszám a bankok páncéltermébe betörni – és kitűnő fegyver Spidey ellen. A metróalagútban fogunk összecsapni vele. Habozás nélkül lengedezzünk elé, kapunk az arcunkba, de élve megúszhatjuk. Shocker mene-

A MOZI

Természetesen a jó Spidey sem kerülhette el a megfilmesítést: Két TV-sorozat is készült a hetvenes években, és számos rajzfilm, ám mozifilm nem, mivel technikailag még nehéz kivitelezni a levegőben, pókfonálon lengedezést-ugrálást. Ám mára a számítógép segítségével minden megoldható, és a hamarosan bemutatásra kerülő mozi az eddigiek alapján a legjobb, legtáványosabb film lesz, a híradások szerint legalább akkora hatású, mint a Mátrix volt anno. Sikerült tökéletesen életre kelteni mind a képregény szereplőit, mind magát a sztorit, és soha nem látott élethűséggel elevenednek meg a híres-neves színes képecskék. Nos, meglátjuk…





külésre fogja a dolgot, ha utánamegyünk, a remízben elég könnyen elbánhatunk vele: „camera lock", majd gyorsan sorozzuk meg távolról pókfonál-csomagokkal (a „web combo" *[alapértelmezés: bal shift]* és a „web" gomb *[num8]* kombinációja). Amint a gazember élettereje fogytán, pár gyors kombóval befejezzük a küzdelmet…

Vulture: Végre egy autentikus figura. Az őrült Adrian Toomes, korábbi elektromérnök, jelenleg keselyű és profi bűnöző volt Spidey első ellensége. Az öregfiú egy saját tervezésű antigravitációs szerkezetet visel magán, mellyel madármód repkedhet, ráadásul mindenféle házi készítésű robbanószerkezetekkel keseríti szuperhősünk életét. Első körben „fészkének", egy öreg óratoronynak tetejére kell feljutnunk, ami nem lesz könnyű feladat: Vulture bombákat hajigál lefelé, ezek elől menekülve könnyen aktiválhatjuk a szerteszét elhelyezett mozgásérzékelős pokolgépeket. Mindeközben utat kell találnunk felfelé, hiszen néha lezárt ajtók állnak elénk (néha meg kell várni, míg a gonosz tollas bácsi utat robbant nekünk), ráadásul középtájon lángtengerbe borul a faszerkezet… Ha végre felértünk, Vulture szárnyra kél, mi meg utána. A végső összecsapásra a levegőben kerül sor, és megízlelhetjük az eddig csak a képregényekben látott légi küzdelem minden szépségét. Az embermadár sajnos ezen közegben sem hagyja abba a bombahajigálást, így alaposan megdolgoztat minket. Ha jól megfigyeljük azonban, Vulture egy bizonyos ismétlődő minta szerint ügyködik, így megtervezhetjük ellencsapásunkat. Ügyesen ugrabugrálva akár rá is „pókolhatunk" a gazfickó vállára, és megtépkedhetjük tollait. Élvezetes látvány, annyi szent…

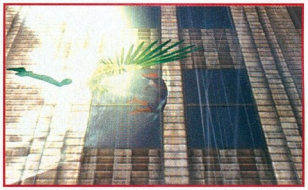
Scorpion: Nem tudni, Max Gargan hogy került ilyen kínos helyzetbe, szegény figura valahogy skorpió DNS-ekkel kereszteződött, és helyre kis harci öltözet került rá. Vele könnyen elbánhatunk, csak a farkára kell figyelnünk, randa lézereket lövöldöz, egyébként egy igazi ki-ki alapú közelharcban simán hozhatjuk a meccset.

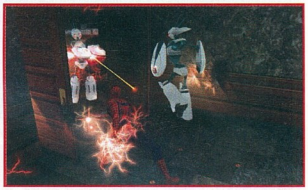
Green Goblin: 1964-ben, a 14-es számban jelent meg ez az ördögi figura, Spidey legfőbb ellensége. Aki nem ismerné a sztorit, annak legyen meglepetés a kiléte, a játék záró képsoraiból minden kiderül. A zöld szörny Peter első kedvesét megölte, most jelenlegi szerelmét, Mary Jane-t veszélyezteti – a lányt kétszer is meg kell mentenünk, és biztonságba helyeznünk előle. Nem könnyű ellenfél; egy furmányos szerkezeten, a *Goblin Glider*-en repked, mindenféle bombákat dobál (ezek egyébként mókás szerkezetek, az Egyesült Államokban hálaadáskor készített töklámpások mini utánzatai), gyilkos repkedő robotok, az úgynevezett *Razorbat*-ok (Pengedenevérek) seregét ereszti ránk, ráadásul van egy speciális gáza, mellyel kis időre hatástalanítja hősünk vészjelző érzékét. Csak úgy győzhetjük le, ha lepofozzuk a „légdeszkájáról", de vigyáznunk kell, mert a szerkezet utánunk jön, és megtámad! Elég sok pályán keresztül kell harcolnunk a Goblinnal, mivel többször is szuperhős mivoltunkat fordítja ellenünk: vagy őt üldözzük, és veszni hagyunk jó pár civilt, vagy inkább az ártatlan áldozatokat mentve futni hagyjuk őt… Ha sokáig nem intézzük el, megrongál pár hidat, rádiótornyot, amiket időre meg kell foltoznunk fonalunkkal. Meglátjátok, a végére egész összebarátkoztok a randa zöldséggel…

Azt kell mondjam, a fejlesztők kitűnő munkát végeztek. Mivel a film forgatásának kezdetén megkapták a forgatókönyvet és az előzetes terveket, szinte tökéletes adaptációt láthatunk. Minden figura a filmbéli alakjában lép elénk, és filmbéli hangján szólal meg – Spider-Man: Tobey Maguire, Green Goblin: William Dafoe! A narrátor az a Bruce Campbell, aki a filmet rendező Sam Raimi kultsorozatában, a Gonosz halottak című horrorszériában szerzett magának nevet. Igen jól csinálja a dolgát, nagyon jók a kommentek (érdemes megjegyezni, hogy a már említett előző Pókember játékban ezt a feladatot a képregény írója, a legendás Stan „The Man" Lee vállalta magára, és oldotta meg szintén kitűnően). Úgy az egész filmszerű, nyilván ez volt a készítők szándéka is, és hogy ezt sikerült megvalósítani, azért dicséret illeti őket. E célt szolgálják egyébként

A KÉPREGÉNY

Spider-Man (jó ha megtanuljuk, így kell írni a nevét) először a Marvel képregénykiadó 1962-es, Amazing Fantasies nevű sorozatának 15-ös füzetében tűnt fel. Sztorijai sorra jelentek meg a Strange Tales, majd a Fantastic Four sorozatokban. Népszerűsége hamar nőtt, és 1963 márciusában megjelent az első önálló Spidey kiadvány, az Amazing Spider-Man. A különleges képességű srác hamar az amerikai szubkultúra részévé vált, és felsorakozott a szuperhősök soráha Superman, Batman és az X-emberek (X-Men) mellé.

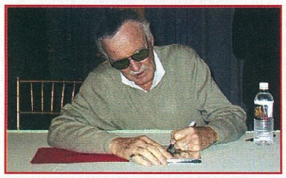




az átvezető mozik is, melyek között vannak előre renderelt, és a játék motorjával készített animok is. Ezek mind tovább erősítik a hangulatot, sajnos azonban nekem az összes átvezető film akadozott, élvezhetetlen volt, így elég hamar kizuhantam a sztoriból… És ha már a hangoknál tartunk: a zene jó, belesimul a történetbe, a játék elején és végén a klasszikus Spider-Man témát is hallhatjuk („Spider-Man, Spider-Man, He can do anything a spider can..." ☺). Sajnos a hangeffekteknél be-becsúszik némi hiba, ami jelentősen lerontja az összképet.

Nos, elérkeztünk akkor a cikkíró morgásaihoz. Merthogy eddig olyan szép a gyerek, hogy jaj. Ámde…

AZ ÍRÓ



Spidey sikerében két emberé a főszerep, a Marvel két kitűnő munkatársáé. A sztorik kitalálója és a szerkesztő Stan Lee, a rajzoló-kifestő pedig Steve Ditko. Az 1922. december 28-án született Lee, becenevén „The Man" volt, aki valódi, komplex személyiséget adott szuperhőseinek, és igazi narratív sztorivezetéssel felvirágoztatta a céget. A kezdetek óta ott van kedvenc hőse minden megjelenésén, a hires '70-es évekbeli TV-sorozatokban konzultánsként, az említett Activision játékokban narrátorként. Az X-Menben, a Blade 1,2-ben, a mostani moziban producerként vesz részt, sőt ezen filmekben kisebb szerepekben is feltűnt, például az X-Menben ő volt a parti hot-dog árus, a Hivatali patkányokban pedig saját magát alakította. Stan „The Man" Lee jelenleg a Marvel feje és tiszteletbeli elnöke.

Ámde…

A sors úgy hozta, hogy egyszerre került a kezembe két PS átirat. Az első a Blood Omen 2, a másik eme mű. Előbbinél örömmel állapítottam meg, hogy az a valaha született egyik legprofibb portolás – ennél a játéknál azon kell siránkoznom, hogy a fejlesztőstúdiók szerint elegendő a hangokat magasabb frekire tekerni, a színmélységet 32 bitre tolni, felpolírozni a grafikát, és némi átvezető mozival megspékelni az egészet…

A legfőbb baj az irányítással van. Semmit nem módosítottak rajta a fiúk, ami azt jelenti, hogy az egeret beterelhetjük a garázsba, nem lesz rá szükség, se „mouse look", se más huncutság. Van helyette 18 gomb, amelyet igen sűrűn kell nyomogatnunk majd. (Elméletileg az egérrel lehet vezérelni a célpontok keresését, ami ellenség híján egyben a körülnézést, azaz a kézi kameramozgatást is jelenti, de könyörgöm, melyik kezemmel?! Ügyesebbje erre használhatja a lábát, nem rossz torna, én kipróbáltam ☺) Spidey barátunk a jól ismert konzolos irányításra reagál, azaz gamepad nélkül befonjuk a hajunkat, úgy rendesen. Mivel hősünk nem tud kibújni pókemberi mivoltából, amint nekiszalasztjuk a falnak, rögtön rátapad, mint hónapos munkászokni az öltözőszekrény ajtajára, le se lehet vakarni – ez sűrű akciónál könnyen egyet jelenthet EKG görbénk kisimulásával… és a szint újrakezdésével. Mert mindeme siránkozás tetejébe, mint koronát: konzolját, konzolját… csak a szintek végén lehet menteni!!! Ez van, barátaim, ezt kell szeretni – a játék túl könnyű lenne, ha csak úgy mentegethetnénk kényünkre-kedvünkre…

Konklúzió és kompromisszum

Mivel már rég elfogyott a rendelkezésemre álló hely (szegény JuliuS… pedig még nem is írtam a jól kitalált 24 pályáról és feladatokról, a jó, bár néha csúnyán hibázó kameramozgásról), jöjjön a rezumé: vegyük meg a játékot, vagy ne vegyük meg? A mozihangulat, a látvány, az ötletes puzzlék és a jóízű akciók kedvéért feltétlenül. (És ott vannak még az extrák, például a beépített csalásokkal, vagy a játékban elért pontjainkért megvásárolható különlegességekkel újszerűvé tehető újrajátszás.) Az idióta irányítás, a mentés hiánya és az említett (bár foltozással javítható) bugok miatt azonban erősen meggondolandó… A kompromiszszum pediglen az, amit öreg Kredenc a bevezetőben említett: vegyük meg a játékot, és hozzá egy jópofa gamepadot! Nemcsak azért ajánlom ezt, mert egyébként a Spider-Man: The Movie amúgy jó és szép játék, hanem mert a trend az trend. Be kell látnunk, a konzolok átvették az uralmat, és egyre több játék csak „egye fene, legyen nektek jó" portolás után fog kijönni szeretett platformunkra. Lehet ellenállni, lehet makacskodni, de felesleges: mi, egyszerű gémerek úgyse tudjuk megváltani a világot – hacsak meg nem harap minket is egy sugárfertőzött, génmanipulált, mutáns pók, és akkor egyedül nekimehetünk a Gonosz Konzolbirodalomnak. Addig is egy dolgot tehetünk: gyakorlunk, ezerrel…

]{redenc

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium III 500 vagy ezzel egyenértékű proci, 128 MB RAM, 1 GB HDD, 32 MB 3D-s videókártya (DirectX 8.1 komp., teljes Tök támogatással!!!, a legfrissebb driverekkel), Windows 98/ME/2000/XP US verzió (?) + DX 8.1 JAVASLAT: Gamepad!!! Sok memória, erős proci.

Hangulatos
Jó grafika, látványos harcok
Változatos pályák, kombók, extrák

Lehetetlen irányítás
Mentés hiánya, néha könnyű módban is hihetetlenül nehéz

81%

BLOOD OMEN 2

EIDOS INTERACTIVE ● CRYSTAL DYNAMICS ● WWW.LEGACYOFKAIN.COM

EGY TÖBBRE ÉRDEMES SOROZAT ÚJABB FEJEZETE, MELY ERŐSZAKOS, KEGYETLEN, VÉRES - ÉS EGÉSZÉBEN ROPPANTUL UNALMAS…

Szóval az úgy van, hogy ez a Crystal Dynamics nevű cég még 1996-ban piacra dobott PSX-re egy játékot *Blood Omen: Legacy of Kain* néven, melyben egy rosszéletű vámpírral kellett végigmulni egy gyászos hangulatú világban. A sikeres játékot hamarosan egy újabb követte, a *Soul Reaver*, amelyben új figurát ismerhettünk meg, a nem kevésbé antipatikus Razier személyében. Ezen játék folytatása tavaly jelent meg, és alig pár hete debütált a sorozat újabb darabja *Blood Omen 2* néven, mely – csak hogy ne legyen egyszerű az élet – a '96-os játék folytatása, tehát a két Soul Reaver előtt játszódik.

A fentiek csak a korrekt tájékoztatást szolgálják – a BO2 élvezetéhez nem szükséges ismernünk az előzményeket. A játék egy akció-kaland elegy némi RPG-s színezettel, a *Thief*-re emlékeztető hangulatú középkori világgal – és sok, sok-sok vérrel… Kain, az egykori nemesember, jelen állapotában vámpír, legyengülve ébred fel 200 éves álmából. Egykori legyőzőjének népe, a titokzatos eredetű Sarafan uralja Nosgoth világát – és irtja Kain fajtáját. Főhősünk a vámpír ellenállási mozgalom szemre(szemfogra)való, mellbőségben erős kihívásokkal küzdő tagja, Uma segítségével elindul, hogy visszanyerje régi erejét és képességeit, és így megerősödve, a közösség hasznos tagjává válva legyőzze az ellent, és helyreállítsa a jó öreg, vérszipolyos rendet. Hát, ennyi, nagyvonalakban…

A Blood Omen 2 rendkívül lineáris menetű stuff, teleszórva ilyen kis puzzle dolgokkal, mely leginkább kb. 2000 kapcsoló és tolózár megkeresésében és meghúzásában-tekerésében áll, némi ládatologatással és ugrabugrával fűszerezve – és ezeket kombinálva. (Adott két kapu, ha megtekerem a zárat, az egyik lemegy, a másik fel, de ott a kettő között egy magát kellető láda…) Nem hiszem, hogy bárkinek is gondot okozna a játékmenet; mindig csak előre, az irány ki van jelölve, és láthatatlan „erőterek" irányítanak bennünket – fel sem ugorhatunk olyan tetőre, ahol semmi dolgunk... (Olyan bonyolultságú a feladat, mint az, hogy menjünk fel egy panelház negyedik emeletére, és csöngessünk be Gizikéhez – hol van ez *[ha már az Eidos a kiadó]* a Tomb Raider végtelen szabadságfokához!). A 15-20 órányi játékmenet így tulajdonképpen folyamatos hentelésből áll; az egész sóját az adja, hogy mivel Kain vámpír, vérre van szüksége a létezéshez – épp ezért néha el kell kapni egy mit sem sejtő polgárt, és némi önkéntes véradásra felszólítani (helyesebben felszeletelni). A többi szereplő mind ellenség, és meg is támad minket gondolkodás nélkül. Őket kézzel, vagy a felvehető négyféle kézi-szerszámmal téríthetjük jobb belátásra, elég egyszerű kezeléssel: egy gombbal ráállunk a komára, másik gombbal csépelünk, az iránybillentyűkkel meg besegítünk. Van még néhány megtanulható kombó is, mint pl. a *„most megragadlak a torkodnál fogva jól, és eldoblak messzire"* akció. És van még egy fontos gomb: a védekezés, avagy blokkolás billentyűje, melyet szintén sokat fogunk nyomkodni. Ráadásul Kain egy-egy, a rossz oldalra szegődött vámpír leölésével (tudjátok, a jó öreg szintvégi boss-ok) megtanul egy újabb varázslatot, melyet Dark Gift-nek, azaz Sötét Ajándéknak hívnak (összesen hat ilyen van). Ez extra ugrást, erősebb támadási erőt kínál, vagy a kedvencemet, melynek neve: Mist – ködös helyen aktiválva hősünk szinte láthatatlanná válik, és hangtalanul a mit sem sejtő áldozat mögé osonva a fair play minden ide vonatkozó szabályát felrúgva látványosan lecsap (megtekintését csak felnőtt nézőinknek ajánljuk!). Meglehetősen sajátságos módon a támadó bűbájokat csak akkor aktiválhatjuk, ha előtte feltöltöttük a (minek is nevezzem) „támadópuffert" – ezt pedig az ellenfél csapásainak blokkolásával tehetjük meg! Érdekes dolog ez – védekezz sokat, hogy támadhass… A trükkök jó része a puzzlemegoldást szolgálja – ha megtanuljuk a szupernagy ugrást, hamarosan egy széles szakadék peremén találjuk magunkat, ha a telekinetikus képességet elsajátítjuk, rögtön találunk majd egy lehetetlen helyen lévő kapcsolót, vagy ha a (Jedi-féle ☺) gondolatbabrálás felkerül az eszköztárunk-

FIGYELEM! NAGYON FONTOS!

Az elmúlt számban a Warlords: Battlecry 2 révén már felhívtam arra a figyelmet, hogy a Windows XP ajánlásai szerint az újabb játékok már minden, a felhasználót érintő állományt (ide tartoznak ezúttal a konfigurációs fájlok és a mentéseink) a My Documents (magyar op.rendszerben: Dokumentumok) könyvtár megfelelő (ezúttal a Blood Omen 2 nevű) könyvtárába pakolnak. Jól vigyázzunk tehát, ne töröljük és ne mozgassuk el ezt a könyvtárat, mert kezdhetünk mindent előlről!!!

ba, máris belefutunk pár parasztba, akik egy olyan kapu mellett beszélgetnek, amelyet csak egy paraszt nyithat ki…

A képernyő bal felső sarkában láthatjuk a kijelzőket – a kiválasztott Sötét Ajándékot, vízszintesen az előbb emlegetett „puffert", függőlegesen pedig a „vérnyomásjelzőt" és az erőnk mutatóját. Ez utóbbit egyrészt szintén a vérszívással, másrészt a szerteszét található „vámpírládák" megcsapolásával (ezt megint csak a „szívóbillentyűvel" tehetjük meg) növelhetjük. Amint a kijelző felér a maximumra, RPG-szerűen szintet lépünk, ami az élet és az erő növekedésével jár. (Vannak még ún. „fegyverládák", amelyek, ha van nálunk valami szerszámzat, mágikus erővel töltik fel azt.)

A főellenségek elleni harc egyébként elég kemény, sok kitartást és végtelen türelmet igényel. Annyi a dolgunk, hogy védekezés mellett (elég a blokkoló gombot folyamatosan nyomva tartani, illetve a megfelelő irányokba kitérni a támadások elől) megfigyeljük a legyőzendő lény egyfajta ismétlődő minta szerinti mozgását, és a megfelelő pillanatban bevigyünk egy-két gyors sebzést, majd vissza védekezésbe, és így tovább. (A legtöbb esetben még erre sincs szükség – általában van egy trükk, amit hatásosan és halálosan bedobhatunk a rosszaságok ellen, pillanatok alatt letudva a meccset.) A küzdelem úgy egészében meglehetősen „úriemberek találkozója", ami a '70-es évek „karatéjos" filmjeire hajaz – ha több ellenség kerül utunkba, mindenki végigvárja, míg sorra kerül, nem segítenek be egymásnak… Ráadásul Kain is csak akkor támadja meg a földre vitt áldozatát, ha annak már úgyis mindegy, különben hiába is toszogatjuk a lassan tápászkodó figura felé hősünket.

A játék számomra legidegesítőbb része a hosszú átvezető mozik kötelező végigülése. Bár a játék bármely pontján menthetünk, a visszatöltés az adott mentési helyhez legközelebbi ellenőrző pontra dobja hősünket. Ha ez után valami „ezt figyeld, ez kell a sztorihoz!" eksön történik, azt biza végig kell szenvednünk mindannyiszor… Az említett mentési metódus nyilvánvalóan a konzolos múlt öröksége, és szerencsére ezzel le is tudhatjuk a portolás hátrányait – a Blood Omen 2 jelenleg az egyik legjobb átirat! Januári számunkban *Skulecz* kollégám erősen ajánlotta a Soul Raver második részéhez egy gamepad beizzítását – ebben a stuffban a hagyományos egér/billentyű kombinációt használhatjuk, amit persze érdemes a játék elején a magunk kényelmére szabnunk, ám a játék irányítása, kezelése könnyűnek mondható.
A grafika kielégíti a mai kor játékosát, és felveszi a versenyt a PS2-es és az Xbox-os verzióval. Ez főleg a finomra hangolható grafikai beállításokkal éri el – az antialiasing bekapcsolása jelentősen megdobja a látványt, persze megfelelő vas esetén (mondjuk 900-as AMD Athlonon, 256 mega RAM-mal, 64 megás GeForce2-vel, 1024-ben a bekapcsolt élsimítással játszhatatlannak bizonyult – ennél lényegesen erősebb konfigban tessék gondolkodni, ha extra szép látványra vágyunk). Kellemes tulajdonsága a stuffnak, hogy a mentés/töltés a pillanat műve, bár jelentős tárterületet kér ezért cserébe – közel 2 gigányit…

A zene a stílushoz illő, bár kissé egyhangú, és a hangok terén is vannak hiányosságok – Kain hangját leszámítva, mert az, mint a sorozat többi részében, igazán emlékezetes, köszönhetően Simon Templemannak (lásd keretes írásunk).

A játék értékelését kissé szét kell szednem. A Blood Omen 2 szerintem tipikusan az a játék, amelyet végigjátszol, majd felteszed a polcra, és ottfelejted – annyira lineáris és a harcok is annyira egysíkúak, hogy csak nagyon nagy fanok fogják még egyszer végigküzdeni. Egyszer mindenképpen érdemes, egy unalmas hétvégét jól el lehet vele csapni. Sötétítsd be a szobád, és gondoskodj róla, hogy az ősök meg ne lássák, mivel foglalatoskodsz – szülőzár nincs a játékban, furcsa is lenne a vérszívás vér nélkül…

A Crystal Dynamics újdonsága kissé dohosra sikeredett: jópofa, szép, hangulatos – és rettentően unalmas. Kár érte, mert végre ez az a játék, melynek sikerült teljesen leráznia magáról konzolos előélete minden rabláncát. Hogy stílusos legyek: ráférne már a sorozatra egy alapos vérfrissítés…

]{redenc

A VÁMPÍR HANGJA

Van egy közös pontja a Kain játékoknak (ami jelen sorok íróját is leginkább megfogta ezen stuffok végignyomása közben), ez pedig nem más, mint főhősünk hangja, illetve az ezt kölcsönző személy, aki a Simon Templeman névre hallgat. Ez a jóember „civilben" egy Hollywoodi epizódszínész, akit idehaza is láthattunk népszerű TV-sorozatokban, mint pl. a Miért éppen Alaszka? négy részében (ő volt a hegedűművész Cal Ingram), vagy a Kaméleon, a Chicago Hope, a Melrose Place, a Star Trek: The Next Generation egy-egy epizódjában. Mivel hangja igen kellemes, népszerű a játéktervezők körében: a Kain sorozaton túl a Gabriel Knight 3-ban is hallhattuk-élvezhettük Prince James/MacDougall szerepében.

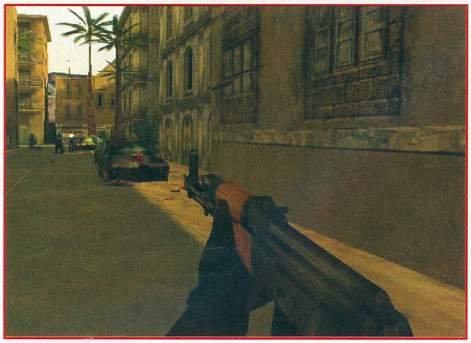
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium III 450 vagy azzel egyenértékű proci, 128 MB RAM, 2 GB HDD, 16 MB videókártya (DirectX 8.1 komp.), Windows 98/ME/XP + DX 8.1 **JAVASLAT:** Isten gépe… 8.1-es DirectX-re van optimalizálva, e nélkül el se indítsd, és kijött már a patch is, javasolt feltenni!

Hangulatos, jó grafika
Látványos harcok
Szép effektek

Lineáris játékmenet
Nulla szabadságfok, gyermeteg puzzle-k, mozik kötelező végigülése

70%



GLOBAL OPERATIONS

ELECTRONIC ARTS ● BARKING DOG STUDIOS ● WWW.GLOBALOPSGAME.COM

KÉK SAROKBAN A BAJNOK: COUNTER „MINDENKIVELEMJÁCCIK" STRIKE, A PIROSBAN PEDIG A KIHÍVÓ: GLOBAL „KOPPINTÁSKIRÁLY" OPERATIONS. DŐLJÜNK HÁTRA, ÉS ÉLVEZZÜK A MECCSET…

Nem bírom megállni, hogy megint meg ne jegyezzem: furcsa egy világban élünk. Pár hónapja még azon siránkoztam, hogy az FPS piacon mennyire túlkínálatban van a mindenféle agyi munkát nélkülöző „durr bele"-stílus, és mennyire el van fojtva a szerencsétlen taktikázós ág, most pedig csak kapkodom a fejem, mennyi mű jelenik meg ebből a fajtából is. Az egyik oldalon van a Rainbow Six és annak vérrokonai, másik felét pedig a különböző Counter-Strike koppintások alkotják. Sajnos néhány pénzhajhász alaknak köszönhetően kezd itt is úgy alakulni a helyzet, mint hajdanán a C&C megjelenésével: egyre másra jönnek ki a klónok, melyek legfeljebb csak kinézetükben térnek el elődeiktől, tartalmukban egyáltalán nem. A Barking Dog Studios játékát kissé nehéz valahová is besorolni, mert lényegében egy az egyben összelopkodott anyagból áll, de ha jól megfigyeljük a logójukat, akkor ismerősnek tűnhet valahonnan, méghozzá a CS néhány pályájáról (pl. cs_backalley). Ez nem is csoda, hiszen a fentebb említett fejlesztőgárda követte el ama stuff 5.0-s verzióját, így nyerhet némi bűnbocsátást eredetietlensége.

Bevallom őszintén, hogy a játékkal töltött első pár perc után elhatároztam, jól lehúzom majd, annyira furcsa volt vele nyomulni a CS után. Aztán teltek az órák, és rájöttem, nagyon jó kis program ez, csak szokni kell. Nem tudom, van-e értelme leírni, miről is van szó a GO-ban. Ugyebár két csapat küzd egymás ellen egy adott pályán. Vannak a jófiúk, és vannak a csúnya bácsik, akik nagyon nem bírják egymás buráját. Feladatunk, hogy egyik csapatba beállva különböző huncutságokat kell végrehajtanunk. A küldetések általában három sémára épülnek: van túszmentős, van robbantásos és van VIP-s. Ezek mindegyike szintén más és más célú lehet. Például a VIP-s mapokon előfordul, hogy egyszerűen csak meg kell védenünk a „megbízót" ellenségeitől, de előfordulhat az is, hogy mindkét félnek el kell valahova juttatni a fontos személyt.

Már a gamma nevéből is kiderül, hogy bejárva az egész világot számtalan nemzet számtalan haderejének színeibe bújva kell osztogatnunk a pofonokat. Ha az egyjátékos módot választjuk, 13 küldetést tolhatunk végig, melyekben az a szép, hogy nem csupán a rendfenntartók bőrébe bújunk, hanem igenis rosszalkodhatunk is, de sajnos csak akkor, ha a gép is jónak látja. Ezt nem igazán tartom jó ötletnek, mivel a single mód lényegében ugyanaz, mint a multi, csak itt éppen botok nyomulnak húsvér emberek helyett, akkor meg miért ne választhatnánk meg, melyik oldalon is harcolnánk szívesebben.
Csak néhány példát említve: van, amikor Mexikóban kell megsemmisítenünk egy kokainszállítmányt, máskor meg pont hogy egy kolumbiai drogbárót kell megvédenünk az amerikai különleges osztagosoktól, de részt vehetünk ugandai túszszabadításon, vagy leverhetünk némi Sri lankai lázadást. A különleges osztagok, a lázadók és a terroristák mind-mind a valós életből lettek megformázva, és ugyanúgy is néznek ki, mint „eredetiben". Mindegyiküket eltérő ruházat jellemzi, így összesen 26 különböző típusú skin figyelhető meg, sőt ha azt vesszük, hogy típusokon belül a fazonjuk csapattagonként változik, akkor egy szép nagy számot (156) kapunk. Emellett még néha besegíthetnek a helyi erők is, akikre nem árt odafigyelni, mert pl. nálam előfordult, hogy eltérő ruházatuk miatt elég csúnyán lekaszaboltam őket, és aztán hiába próbáltam a csapattársra kenni…

Hétféle karakterosztály közül választhatunk: a robbantási szakember C4-et élesít – avagy hatástalanít –, valamint gránátvetővel osztja az áldást. Az orvos gyógyszeres dobozzal rohangál, a felderítő szívverés-érzékelővel pásztázza a környéket, a mesterlövész elbújik ☺, a kommandós a géppisztolyok rabja, a nehéztüzér pedig helikopteragyúkkal szöszmötöl. A hetedikként

választható arcnak csak multiplayerben, azon belül is az esetleges klánwaroknál lesz szerepe, de akkor jelentős. Ő nem más, mint a parancsnok, aki nem vesz részt a harcban, cserébe kap egy különleges térképet, melyen tájékozódási pontokat jelölhet ki társainak, valamint egy kamerarendszer segítségével (minden emberen van egy, plusz a pályán is van pár, amit bekapcsolhatunk) szinte az egész terepet beláthatja, és így szóban, vagy írásban adhatja a füleseket társainak (pl. merre akarják kimenekíteni a VIP-t).

Akármelyikkel is leszünk, számolnunk kell azzal, hogy csak a rá jellemző fegyvereket tudjuk megvenni. A CS-től eltérően itt négyfajta osztályba rendezhetjük ezeket. Az elsődlegest a géppuskák (OA M4, G11), a távcsövesek (710, PSG1), a shotgunok (Benelli M1, Remington 870) valamint a gránátvető képezi, a másodlagost a kisebb géppisztolyok (UMP45, Beretta 12s, P90), a harmadlagost pedig a pisztolyok (Fiveseven, Magnum Anaconda, P14). Megtalálható továbbá a disznónyúzó bicska, valamint a különböző gránátok (villanó, robbanó, füst, könnygáz) melyekből összesen kettő lehet nálunk. Mindegyik stukker upgradelhető lesz (max. háromféleképp); szerelhetünk rájuk lámpát, távcsövet, lézercélzót, hangtompítót, vagy akár megnövelhetjük a tárat, ha úgy tartja úri kedvünk. Mindezek mellett helyet kapott néhány felszerelési tárgy is: gázmaszk, éjjellátó, hőérzékelő (sötét pályákon egy távcsővel megtoldott gépfegyverrel párosítva halálos), időzített és „direkt" robbantható C4, gyóccer, szívverés-érzékelő. Üdvözlendő tulajdonság, hogy bár nem vásárolhatunk akármilyen stukkert, azért a földön heverőket bárki felveheti, max. nem tud vele olyan jól lőni (ez a hivatalos álláspont, én speciel a kommandósommal is tökéletesen bántam a sniper puskájával). Az viszont már gáz egy ilyen pergős játékmenetű programnál, hogy fegyverünkkel fél órát szöszmötöl emberünk, mire hajlandó eldobni, ráadásul az elszórt cuccokat csak úgy szedhetjük fel, ha ráirányítjuk a célkeresztet, majd nyomunk egy „use"-t. Mondanom sem kell, mennyire kellemetlen lehet egy heves tűzharc kellős közepén azzal tökörészni, hogy összekaparjunk valami normális cuccost.

Érdekes újítás a respawn-rendszer, mely az eddig megjelent game-ek egyikéhez sem hasonlítható. Mikor lelőnek, választhatunk, hogy fetrengeni akarunk-e félholtan, míg egy medic meg nem talál, vagy rögtön beugrunk a bizonyos időnként a pálya felé induló szállítójárműbe (helikopter/autó). Alapesetben félpercenként indul egy, s míg itt utazgatunk, nyugodtan bevásárolhatunk, vagy megbeszélhetjük a taktikát, esetleg a térképet, vagy a kamerákon keresztül a pályát kuksizhatjuk. Mikor a jármű megérkezik, minden halott egyszerre kitódulhat belőle, és jöhet a második hullám... Ezt nagyon jó ötletnek tartom, hiszen végre nem kell órákat várni, míg végre hajlandóak az utolsóként talpon maradó emberek is fűbe harapni.

Említést tennék még a mesterséges intelligenciáról is. Megjegyzem, hogy ez nem igazán mérvadó, hiszen itt a multiplayeren van a hangsúly. Végülis az AI jobb, mint amire számítottam, de azért még mindig kevés. Embereink nagyon jól összedolgoznak, és a pályán bárhova eljutnak úgy, hogy tudják, hova mennek (nem rohangálnak össze-vissza). Viszont sokszor előfordult, hogy az ellenfél egy darabig csak nézett rám, mint egy idióta (pedig medium fokozaton játszottam, szóval nem a lassú reflexekkel volt a baj), és várta, hogy szitává lőjem. Néha sikerült is beetetnie, mert azt hittem, barát, aztán meg kaphattam a szívemhez, mikor arcon lőtt. Bár ritkán, de előfordult ennek egy súlyosabb formája is, amikor hirtelen „transzba esik", és hiába hajtok végre rajta akupunktúrás kezelést a késsel, akkor sem hajlandó megmozdulni. Ami a legnagyobb baj, hogy ilyenkor alig lehet kinyírni, 5 fejlövés a Dragunovból sem képes megfektetni.

A grafika az a terület, amelyben biztosan leköröz a CS-t. Annak agyonfoltozott Quake 2-es motorja nem képes felvenni a versenyt a LithTech 2.5-ös verziójával, mely olyan dolgokat képes produkálni, mint a ki- és bemeneti sebek, sárnyomok a ruhán, időjárási effektek (eső, hó, köd), csontvázalapú modellezés vagy az 1200 poligonból álló emberek, melyeknek még a szájmozgása is animált (ez utóbbi már a CS 1.3-as verziójában is benne van). A fegyverek modellje és animációinak többsége kiváló (bár némelyik tárazás eléggé valósághűtlen), mestermunkára vall (állítólag egy hivatásos szakember segítségét kérték hozzá). A környezetet csodásan képes megjeleníteni ez a motor, és némelyik textúra iszonyatosan élethű, főleg a fáé (deszka), de azért vannak nagyon ronda helyszínek is (pl. a drogbáró piros előcsarnoka). Hangokról szintén csak jókat mondhatok, bár némelyik fegyveré nekem kicsit szokatlan, de a készítők állítása szerint a valódiakét kopizták be, így nem vitatkozom.

Mindjárt itt a lap alja, így nem maradt más hátra, mint hogy ajánljam mindenkinek kipróbálásra. Mindenképpen azok számára lesz igazán kedvező multiplayerben nyomni a kicsikét, akik most kezdenének el ilyenekkel foglalkozni, de a R6 vagy CS szervereken játszóktól már messze le vannak maradva skill ügyileg. Bár azt sem merném lefogadni, hogy nem pártolnak majd át sokan, akiket megbabonázott a gyönyörű grafika, vagy a jóval (?) kevesebb bug.

Csuvi

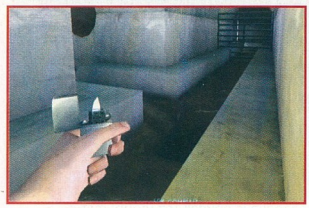
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PIII 500, 128Mb, 16Mb-os videokártya, Win98/ME/2000/XP **JAVASLAT:** egy 800+ proci, dupla annyi RAM, és egy 32 megás GF2 nem árt, ha van hozzá az akadásmentes futtatáshoz

Kellemes játékmenet
Szép grafika
Ötletes pályák

AI
Bugok,bugok, bugok...

90%



DIE HARD NAKATOMI PLAZA

SIERRA/FOX INTERACTIVE ● PIRANHA GAMES ● WWW.SIERRA.COM/GAMES/DIEHARD

MÁGIKUS IDŐUTAZÁS: A NYOLCVANAS ÉVEK VÉGÉNEK SIKERFILMJE A KILENCVENES ÉVEK KÖZEPÉNEK GRAFIKUS MEGVALÓSÍTÁSÁBAN, AVAGY: ANYÁM, ÉN NEM ILYEN LOVAT AKARTAM…

Kétségtelen tény, hogy napjaink legdivatosabb játékirányzata az FPS. Hatalmas a felhozatal, rendre születnek a legkülönfélébb alkotások. Sajnos ennek a tolongásnak mi, játékosok isszuk meg a levét; hol jó, de a nagy versenylázban bugok tucatjaival kiadott alkotások, hol silány, *„itt van nektek FPS”* felkiáltású tucatjátékok formájában. Még szerencse, hogy a mérleg serpenyőjében olyan művek igyekeznek életben tartani a műfajt, mint pl. a Serious Sam, a Medal of Honor, a Return to Castle Wolfeinstein, vagy a Jedi Outcast.

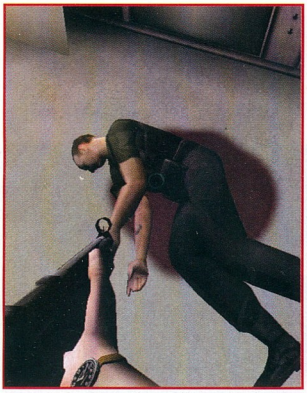
Amikor híre kélt, hogy készül jelen írásmű tárgya, kettős érzés alakult ki bennem. Egyrészt a téma kézenfekvő volt, és ebből akár jó, pergő akciójátékot is lehet csinálni, némi nosztalgiával, hogy felidézzük az 1988-as (jézusom, hogy múlik az idő…) Bruce Willis sikerfilmet, másrészt nem kevés félelmem is volt, mert azért a film „egy az egyben bitesítése” kevés egy játékhoz, nyilván hozzá kell nyúlni a történethez, ez pedig gyakorlatlan kezekbe kerülve hordoz magában bizonyos veszélyeket. Sajnos félelmem nem volt alaptalan…

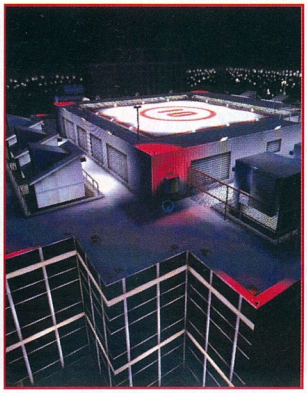
A játék elkészítésére a Piranha Games vállalkozott. Ne kutassunk emlékeinkben: a cég új, ez az első próbálkozása. Hiába, minden kezdet nehéz... A magam részéről azért is vártam sokat a játéktól, mivel a legfrissebb *LithTech* motor hajtja, amely ugye olyan csodák mélyén dobogott, mint a No One Lives Forever vagy az AvP2. Nos, hadd szaladjak egy kicsit előre: több órányi játék után döbbenten keresgélem a híres-neves erőművet: hova dugták, mit tettek vele?

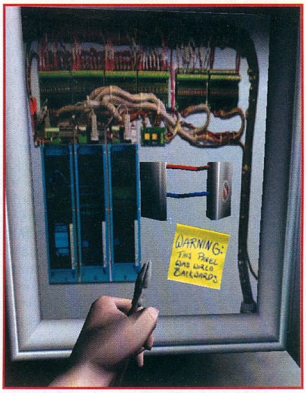
De haladjunk sorjában. A sztori gondolom mindenki számára ismerős: John McLane, a New York-i rendőrség kissé ön- és forrófejű hadnagya látogatóba érkezik nejéhez, aki Los Angeles egyik legújabb irodaházában, a Nakatomi Plaza-ban ünnepli munkatársaival a karácsonyt. Az épületet terroristák szállják meg, foglyul ejtve mindenkit, céljuk az alagsori trezorokban tárolt több millió dollár megkaparintása. McLane egy szál Berettával és kedvenc Zippo öngyújtójával, egyre koszosodó fehér trikóban nekilát, hogy megtisztítsa az épületet a rosszfiúktól, kiszabadítsa a túszokat – ami persze sikerül, happy end, jöhet a következő rész…

A játékban találkozni fogunk a film összes fontos szereplőjével. Mint a bevezetőben mondottam, a film végigjátszása önmagában kevés lenne egy játékhoz, így a fejlesztők hozzáírtak újabb részeket. Sajnos, ezzel egyrészt felborították a sztorit, másrészt ezek az új akciók néha teljesen kilógnak a képből. (McLean a csatornában kúszik-mászik, McLean a SWAT tagjait kísérgeti, McLean túszokat ment…)

Amikor a játék elindul, még reménykedik az ember, bár az ötletesnek szánt, ám mégis puritán menü rossz előérzeteket sugall. Az első mozi addig szép, míg leszáll gépünk az L.A. reptérre. A limósofőr Argyle hangja kissé gyermeteg, nem beszélve főhősünkéről, aki annyira távol van Bruce Willistől, mint például én… Ne legyenek illúzióink: az összes szereplőt huszonévesek szinkronizálták, Takagi japános akcentusa egy tini szájából nevetséges, egyedül a fő terrorista, Hans Gruber hangjának tulaját illeti dicséret. Az arcok mozdulatlanok és kifejezéstelenek, ennyit a filmszerűségről… Rendkívül idegesítő, hogy a „szövegelések” alatt nem tudunk mozogni, sem körülnézni, kötözött sonkaként várunk a mozi végére. Ezek az átvezető részek egyébként főleg „hangulati” (khmmm..) elemek, semmi közük az elkövetkező történésekhez, vagyis azt, hogy mi







a teendőnk, csak az 'o' betű megnyomásával előcsalogatható küldetés összefoglalóból tudhatjuk meg…

Kezdetben csak a jó öreg Berettánkra támaszkodhatunk, később a mozihoz hasonlóan szert tehetünk a terroristák által használt MP5-ös géppisztolyra. Itt álljunk meg ismét. Az MP5, eredeti nevén HK54 a világ egyik legelterjedtebb kézifegyvere, 50 ország rendfenntartó erői használják: könnyű, jól kezelhető, és híresen pontos – ebben a játékban csak a rosszfiúk kezében! Amint McLean barátunk kezébe veszi, rettenetes, hihetetlen és elképesztő dolog történik: lövésnél elkezd ugrálni, úgy kaszálunk vele, mint valami házilag összebarkácsolt sörétes seregélyriogatóval, gyakorlatilag a teljes tárat ki kell ürítenünk, megszórva a teljes környezetet, hogy egyetlen skuló valahogy fáradtan rátévedjen ellenségünkre… Kíváncsi lennék, mit szól ehhez az MP5 gyártója, a *Heckler and Koch*, szerintem, mint negatív propagandát, azonnal betiltanák…

Mivel két lőszerszám kevés egy FPS-hez, a fejlesztők azért a játék későbbi szakaszában megajándékoznak még minket egy Steyr Aug és egy Colt M4A1 rohampuskával, egy M60-as géppuskával, és pár villanógránáttal (hmmm…szinte az összes Counter Strike barátunkkal ☺). Sajnos ezen fegyvereket csak csodálni fogjuk (hogy dicsérjek valamit: a grafikájuk tényleg szép, jól kidolgozott), az életszerűség jegyében tartaléklőszert alig találunk hozzájuk, így az első tárürítés után majdhogynem el is dobhatjuk őket…

A szerszámzatok kezelésének logikájára én, bevallom, nem jöttem rá: amikor a kezemben volt a Beretta és az MP5, és felvettem egy tűzoltó szekercét, a két említett fegyver használhatatlan volt; elővéve őket főhősöm azonnal messze hajította a baltát. Amikor az akció hevében véletlenül rárohantam a földön fekvő eszközbe, nem kis megdöbbenést keltve az azonnal megjelent kezemben, ami az azonnali elhalálozáshoz vezetett… Természetesen a filmben szereplő rosszfiúk száma egy akciójátékhoz kevés, így a készítők felszorozták: kb. 100 mákvirág hemzseg az épületben. (Ez mondjuk akkor válik mókássá, amikor először rádiózunk Powell őrmesternek, mondván, hogy kb. egy tucat terrorista megszállta az épületet, de mi már párat elintéztünk – ez a pár addigra úgy 20 lesz…) A zene és a hanghatások jók lennének, előbbi akcióközelben tempósodik és hangosodik, amúgy néha elunja a dolgot és elhallgat…

A kezelés a szokásos FPS-stílusú, (sokat kell használnunk majd az oldallépés és a kihajlás gombjait, úgyhogy jól állítsuk be őket!), ám a fejlesztők itt is újítani próbáltak: nem használhatjuk az *„always run"* opciót, ugyanis az életerőnket jelző szívikon alatt egy tüdő képe jelzi a rohamosan fogyó oxigénkészletünket, magyarul: ha sokat rohangálunk, elfogy a szufla, és nem fogunk tudni felugrani… Sajnos az elfogyott levegő „pótlódása" alapján McLean minimum egy 80 éves aggastyán, annyira lassan „piheni ki" a fáradalmakat, így jól be kell osztanunk a rohangálás/ugrabugra/séta arányait. Van még egy kijelző, amit egy sematikus agy jelez, ez a mentális állapot, aminek értelmére én megint csak nem jöttem rá, állítólag ez azt befolyásolja, hogy a túszok és ellenségeink hogy reagálnak ránk, de én semmi lényeges változást nem láttam akár maximumon, akár minimumon volt a kijelző…

Apropó ellenségek: hálás dolog, ugyanis legtöbbjük a vidámparki céllövöldéhez hasonlatosan úgy ácsorog, mintha hurkapálcára lenne tűzve, még akkor is, amikor elkezdjük osztani az áldást (na ja, ha ugrálna, könnyebben eltalálnánk ezzel a szerencsétlen fegyverrel, így jobban megússza a dolgot ☺), egy-két díszpéldány azért letérdel egy-egy doboz, asztal miegyéb mögé, csakhogy jelezze: valahol, a motor egyik zugában van egy AI nevű szubrutin is, néhanéha rátéved a vezérlés, valami véletlenszám-generátor hatására…

És akkor a grafika: mint említettem, az erőmű a híres LithTech engine. Nos, ezt kapásból letagadja, engem a játék egy Duke Nukem light verzióra emlékeztet, bár az picivel szebb volt… Mondjuk, akkor inkább egy Wolfenstein 3-D: alacsony felbontású textúrák, teljesen „kilúgozott", élettelen környezet. Mínusz interaktivitás, például az említett fejszével csak azt lehet szétverni, amit kell, például egy bedeszkázott ajtónyílás léceit, ahol McLean hangos „Hmmm…" kiáltással adja tudtunkra, hogy itten puzzle van kérem – utat pedig csak a baltával tudunk magunknak nyitni, a léceket se a Beretta, se az MP5 nem képes szétforgácsolni…. ☺

A műfaj kedvelőinek ismerősen hangozhat a „collision-detection": ez az, amikor a motor figyeli a karakterek és a környezet viszonyát, és például ha egy figura elhalálozik, nem engedi, hogy „átessen" egy bezárt ajtón, felső teste az egyik szobában, lábai a másikban, vagy pl. a levegőben lebegjen. Nos, ez a sorsüldözött szubrutin is mostoha bánásmódban részesül a piranhás fiúktól, valószínűleg a már említett véletlenszám-generátor hívja meg olykor-olykor, hogy örüljön… Borzalmas, csakúgy, mint a különféle effektek, például a siralmas látványt nyújtó tűz.

A Die Hard: Nakatomi Plaza a nagy vízen túl budget áron, 30 dollárért jelent meg, talán mert a kiadó is érezte, nem kérhet normális pénzt ezért a félresikerült alkotásért. Nem tudom, idehaza mit fognak kérni érte a boltokban, de látatlanban azt mondom: sok… (Mellesleg az ár gondolom azért is alacsony, mivel nincs többjátékos üzemmód (!!))

Elhibázott, összecsapott, félresikerült fejlesztés, rossz propaganda a műfajnak, a filmnek, a motornak, az MP5 gyártójának (☺), a kiadónak és a Piranha Games-nek, amelynek nagyon össze kell szednie magát, ha meg akar maradni ezen a piacon…

}{redenc

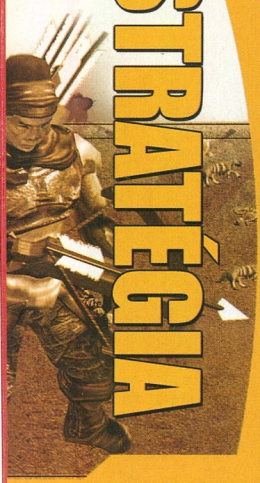
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 400 vagy ezzel egyenértékű proci, 64 MB RAM, 800 MB HDD, 16 MB 3D-s videókártya, Windows 98/ME/2000/XP + DX8.0a **JAVASLAT:** Minél erősebb vas nem árt (néha rettenetesen belassul, hogy miért, nem jöttem rá).

Megelevenedik a film
Gyors mentés/visszatöltés/kilépés

Minden más, főleg a "grafika", az "AI", a hangok...

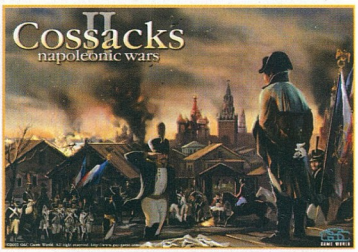
43%



COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

CDV ● GSC-GAME WORLD ● MÉG NINCS

Aki netán úgy érzi, rossz korba született, és stratégiai érzékét fitogtatva szívesen részt venne a csigaevők illetve bifsztekzabálók nagy meccsének egyikén, annak örömmel jelentem, hogy hamarosan – ha csak virtuálisan is, de – könnyedén megteheti ezt, hiszen a Cossacks következő epizódja pont a franciák egyik igencsak „örömteli" időszakát, Napóleon – mindkét értelemben vett – mennybemenetelének hosszadalmas korszakát ragadja meg. A 6 kampányra felosztott mintegy 60 történelmi ihletésű küldetés során 10 nemzet vezetőjének egyikeként fordíthatjuk meg a történelem kerekét 100 különböző egység, 160 típusú épület és realisztikus fizikát ígérő 3D-s engine társaságában.



HIGHLAND WARRIORS

SOFT ENTERPRISES ● DATA BECKER ● WWW.SE-GAMES.COM

38 ... Republic
40 ... Rise of Nations
41 ... Dune Generations
42 ... The Sims: Vacation
43 ... Monsterville
44 ... Settlers 4: Trojans
45 ... Golf Resort Tycoon 2
46 ... Dragon Throne
48 ... Diggles: The Myth Of Fenris
50 ... SuperPower

TARTALOM

Már javában készül a Data Becker vadonatúj valósidejű stratégiája, a Highland Warriors, amely a skót függetlenségi háborút kívánja prezentálni, méghozzá mind a 4 oldal (skót, angol, a kereskedő és az ún. misztikus klán) szemszögéből. Mivel a program valós történelmi eseményeken alapul, a küldetések java különféle nevezetességeket, illetve régmúlt idők hőseit (pl. William Wallace) is érinteni fogja, persze ha nem vagyunk elégedettek a készítők által megálmodott küldetésekkel, a mellékelt pályaszerkesztő segítségével akár a magunk kis történetét is megalkothatjuk. A multiplayerben maximum 8 játékost elbíró program megjelenése ez év végére datálható.

1. Black & White	Electronic Arts
2. Age of Empires 2	Microsoft
3. HOMM 4	3DO
4. Commandos 2	EIDOS Interactive
5. Empire Earth	Vivendi
6. Settlers 4	Blue Byte
7. Art of Magic	Virgin
8. Etherlords	Fishtank Interactive
9. Patrician 2	Infogrames
10. Starcraft	Blizzard

TOP 10

DRAGONFARM

MÉG NINCS ● SOFT ENTERPRISES ● WWW.SE-GAMES.COM

A Dragonfarm kapcsán egyetlenegy, ám annál fontosabb dolog jutott az eszembe, mégpedig hogy az emberi hülyeség határtalan. Alighogy az utolsó dzsibuti faluban is végre lecsengett a világon mindenütt ezreket megmozgató tamagotchi-láz, a német illetőségű Soft Enterprises fogja magát, és belefog egy saját „nevelgetős" játék készítésébe.

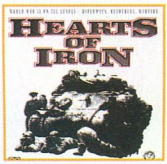
Gondoskodásunk tárgyát ráadásul kihalófélben lévő sárkánycsökevények fogják alkotni, s ezen az abszurd tényen még az sem képes finomítani, hogy a fejlesztők mindezt pompázatos 3D engine, illetve furmányos grafikai megoldások segítségével kívánják szemünk elé tárni...

Warcraft 3	2002/06	Blizzard
Age of Mythology	2002/09	Microsoft
Sovereign	2002/05	Sony Online
Age of Wonders 2	2002/05	GOD Games
Master of Orion 3	2002/04	Infogrames
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Republic	2002/05	Eidos
O.R.B.	2002/06	Strategy First
SWGB: Clone Campaigns	2002/05	LucasArts
Sudden Strike 2	2002/6	CDV

ELŐREJELZÉS

HEARTS OF IRON

PAN INTERACTIVE ● PARADOX DEVELOPMENT ● WWW.PARADOX-ENTERTAINMENT.COM/HEARTS.ASP



Nem kis fába vágta a fejszéjét az Europa Universalis-sorozatot magáénak tudó Paradox Development, hiszen következő stratégiájában, a Hearts of Iron-ban nemcsak az egész II. világháborút, hanem annak előzményét illetve utóéletét is megpróbálja szimulálni. Noha az 1936 és 1946 közötti időintervallumban bármelyik nemzetet választhatjuk (és így egyes csaták, illetve a háború kimenetelét is megváltoztathatjuk), a játék a főbb történelmi eseményeket azért megpróbálja hűen követni, tehát még ha mindent elkövetünk, akkor sem tudjuk elkerülni a fasiszta, a kommunista vagy éppen a demokratikus eszmék kialakulását, illetve terjedését…

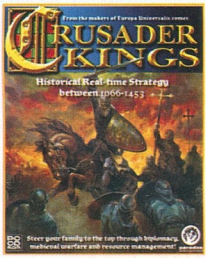
THE SIMS ONLINE

ELECTRONIC ARTS ● MAXIS ● THESIMSONLINE.EA.COM

Amikor azt hittük, hogy Will Wright a The Sims-ben mindennapi életünk lemodellezésével nagy fába vágta a fejszéjét, nagyot tévedtünk, hiszen a Sims Online még egy ennél is grandiózusabb projektnek tekinthető. A mester igazi célja az eredeti játék Internetre való átrakásával ugyanis nem más, mint, hogy a rajongók egy ténylegesen élő Sims közösséget alkotva kerülhessenek közelebb egymáshoz, még akkor is, ha érintkezésük csupán a „virtuális térre" fog korlátozódni. Mindezek beváltásához persze vadonatúj eszközökre, sőt, több száz férőhelyes szórakozóhelyekre van szükség, úgyhogy ne lepődjünk meg, ha barátainkkal esti kikapcsolódás után nézve egy csendes kis söröző̈ben, egy rangadónak otthont adó stadionban vagy esetleg egy dobhártyaszaggató diszkóban találjuk magunkat. Persze öncélú passzióinkat finanszíroznunk is kell valamiből, ezt vagy egy saját kaszinó, klub nyitásával, vagy különféle rejtvények – társas – megoldásával érhetjük el. Pontos megjelenési dátummal sajnos még nem szolgálhatunk, csak annyi bizonyos, hogy még ez évben fog minket boldogítani.

CRUSADER KINGS

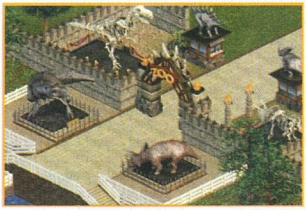
STRATEGY FIRST ● PARADOX ENTERTAINMENT ● WWW.STRATEGYFIRST.COM/EN



A stratégiaőrültek bizonyára szépen fogják búcsúztatni az évet, hiszen ez év végén fog a boltokba érkezni a Strategy First készülő stratégiája, a Crusader Kings. Mivel a program a Kr. u. 1066-tól 1419-ig tartó, hódításokban gazdag időszakot öleli át, a készítők nagy hangsúlyt fektettek a különféle expanziókra és az azok közti kereskedelemre is, így nem elég csupán országunkat igazgatni, gyarmatainkkal is törődnünk kell, amiknek óriási mennyiségét figyelembe véve koránt sem lesz egyszerű feladat.
A keresztény hatalmak élére állva szembeszállhatunk a mongol csapatok vad hordáival, s a templomos lovagok segedelmével megteremthetjük a feudális alapokra építkező egyeduralmat. Ráadásul, mivel a grafikus megjelenítésért az Europa Universalis II engine-je szolgál, a programban létrehozott mentéseinket akár az „elődbe" is importálhatjuk.

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

MICROSOFT ● BLUE FANG GAMES ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/ZOOTYCOON/DINODIGS



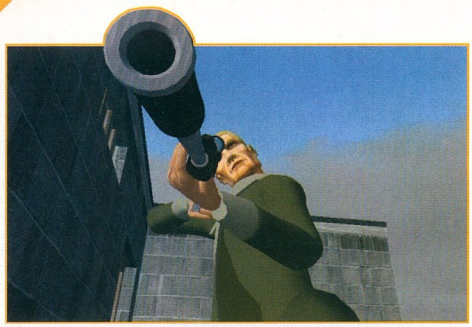
Úgy látszik, hiába a játékosok nyavalygásai, illetve az újságírók súlyos elmarasztalásai, a Blue Fang Games csak nem akarja feladni „kicsit" unalmas játékában, a Zoo Tycoon-ban rejlő piaci lehetőségeket. A napokban ugyanis azt vette a fejébe, hogy egy küldeléselmez által fogja felfrissíteni a „sikerprogramja" körül kissé megfülledt levegőt. A Dinosaur Digs mondhatni a Jurassic Park nyomdokain halad, egy dinóparkot kell létrehoznunk, természetesen bonyolult klónozási technológiák és fokozott biztonsági intézkedések közepette. Már csak arra vagyok kíváncsi, hogy mi újjal tudnak szolgálni az e sorozatban a Dino Tycoon-nal már ellőtt témában… A válaszra szerencsére nem is kell sokat várni, a cég ugyanis májusban óhajtja a Dino Digs-et a mohó publikum izgalomtól felhevült lábai elé vetni…

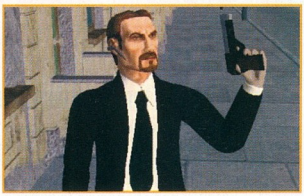
CIVIL WAR: BETWEEN THE STATES

MÉG NINCS ● WALKER BOYS STUDIOS ● WWW.WALKERBOYSTUDIO.COM/COMPUTER_GAMES/COMPUTER_GAMES.HTML

Új real time stratégiai játék van készülőben, amely a távoli jövő fürkészése helyett a valós történelem tényeit veszi alapul. A Walker Boys Studio játéka, a nemes egyszerűséggel csak Civil War: War Between the States-nek nevezett program az amerikai polgárháború vérgőzös időszakába kalauzolja el a játékost, amikor is a mostanra már egységes képet mutató USA-ra nagyfokú megosztottság volt jellemző. A minőségre garancia a Walker-fivérek (Chad és Eric), akik anno az Ensemble Studios berkein belül az Age of Empires-sorozat fejlesztésében működtek közre.

Az összeállítást készítette: Puma





REPUBLIC
THE REVOLUTION

EIDOS ● ELIXIR STUDIOS ● WWW.ELIXIRSTUDIOS.CO.UK

A KÖZTÁRSASÁG FORRADALMA VAGY A FORRADALOM KÖZTÁRSASÁGA? CSAK RAJTUNK MÚLIK, MELYIK LESZ JELLEMZŐ NOVISTRANA-RA.

Amióta az ember állati ösztöneit maga mögött hagyta – mondhatni, de csak szigorúan mondhatni tudatára ébredt saját lényegének (illetve felsőbbrendűségének…) –, azóta próbál valamennyire elfogadható államformát találni önmaga kordába tartása végett: volt már fejedelemség, királyság, alkotmányos királyság, sőt, kissé abszurd módón már király nélküli királyság is. Manapság – az ókori görögök után újra – a köztársaság korszaka dívik, bár amint látjuk, ez sem tökéletes, de amíg nincs jobb, ez van, ezt kell szeretni.

A bevezető sorok láttán gondolom mindenki számára világossá vált, hogy a Republic nem a hasonnevű magyar zenekar dallamvilágát megörökíteni kívánó multimédiás CD-ROM-ot jelöli, hanem egy megkésett – és persze fiktív – szovjet tagország, Novistrana államformáját, amelynek a Szovjetunió szétesése után szembe kell néznie a szomorú ténnyel: magára maradt. A hosszú, elnyomással teli évtizedek következtében – mind politikai, mind gazdasági értelemben – romokban heverő ország természetesen kiváló táptalajt (a realitás talaján mozogva inkább termékeny trágyát) biztosít a külföldről gyökeret ereszteni kívánó magvaknak, hát még egy kezdő, vezetői ambíciókkal erősen megáldott karrieristának (azaz nekünk), akinek nem titkolt célja Novistrana elnöki székének mielőbbi megszerzése. Kleptomániások ne örüljenek, a Republic-ban nem a tolvajlás mesterségét kell művészi szintre emelnünk, bár való igaz, a legális eszközökön kívül számos törvénytelen eszköz is a rendelkezésünkre fog állni. Még mielőtt azonban ezekre rátérnénk, jó, ha eszünkbe vessük, hogy cselekedeteink végrehajtásához 3 erőforrás (Force, Money, Influence), illetve ezek egyikének megléte szükségeltetik. A Force a katonai erőt jelöli, a Money értelemszerűen a (le)fizetőképességet, az Influence pedig összeköttetéseink mennyiségét, illetve minőségét mutatja. Tehát ha például egy rivális politikai mozgalom hírvivőjét kívánjuk háttérbe szorítani, dönthetünk, hogy ráküldjük-e egy pár „megnyerő külsejű" hívünket (Force), vagy némi pénzmag leszurkolásával bírjuk rá, hogy a mi nevünket skandálja (Money), de kellően befolyásos médiakapcsolatok birtokában akár komplett lejárató kampányt is vezethetünk ellene (Influence). A rendszer szépsége, hogy mindezeket természetesen kombinálhatjuk is egymással, egy bérgyilkos felkérésekor például az első kettő együttese dominál, egy önmagunk ellen elkövetett robbantásnál pedig még a sajtó alattomos eszközeivel is sulykolhatjuk az emberekbe az ellenfél félelemkeltő módszereit…

Nagy igyekezetemben – honi politikusainkhoz hasonlatosan – pont azokról nem beszéltem, akikről szól, illetve akikért folyik ez az egész demokráciának nevezett miskulancia, holott a végső döntés minduntalan az ő kezükben van. (Vagy legalábbis jobb, ha ezt hiszik…:) Novistrana lakói ugyanis nemcsak különféle statisztikák, grafikonok egyes tételeiként jelennek meg előttünk, hanem önálló személyiséggel rendelkeznek, van otthonuk, munkájuk, nézeteik, ráadásul ugyanúgy jó néven veszik, ha teli a hasuk, a pénztárcájuk, illetve ha a vallási kérdésekben is stabil az érzelmi állapotuk. Társadalmi szerveződéseiket sem hagyhatjuk figyelmen kívül, legkeményebb ellen-

DEMIS HASSABIS

Demis Hassabis igazi csodagyerek volt, már 12 évesen elismert sakkmesterként jegyezték a világban, így az már nem is meglepő, hogy 17 éves volt, amikor berobbant a számítógépes játékiparba. Zsenge kora ellenére viszont rögtön egy neves csapathoz került, a Bullfroghoz, amely épp a nagysikerű Theme Park-kal foglalatoskodott (természetesen a Mester, Peter Molyneux vezetésével), így egy igencsak sikeres játékkal alapozhatta meg karrierjét. Amikor Molyneux távozott a cégtől, hű segédként ő is szedte a sátorfáját, s meg sem állt a frissiben alapított Lionhead Studios-ig, ahol főprogramozóként segédkezett a Black&White alapjainak létrehozásában. 1998 februárjában azonban neki is elege lett abból, hogy valaki „fönt"ről" beleszól a dolgaiba, úgy-hogy inkább saját céget alapított Elixir Studios néven, hogy végre saját szájize szerint valósíthassa meg elképzeléseit.

feleink ugyanis minden bizonnyal a folytonosan jobb feltételekért acsarkodó szakszervezetek, érdekképviseletek lesznek, bár egy-két gondosan beépített emberrel, illetve kisebb partizánakciókkal őket sem lesz nehéz – legalább időnyerés céljából – összezavarni. Hát ha még azt is hozzávesszük, hogy a csapodár politikai nézeteket valló egyéneket idővel (hatalmunk kiteljesedése környékén) akár titkosrendőrségek felállításával is ellenőrizhetjük, vallathatjuk, vagy esetleg simán börtönbe vethetjük, méghozzá az emberi jogok megsértése nélkül (amiről nem tudsz, az nincs is ugyebár ;)).

Egy ennyire összetett program esetében persze egy igencsak kifinomult engine-re van szükség, és bizony az Elixir Studios-nak már az első pillanattól kezdve világos volt, hogy ilyen nem található a piacon (épeszű ember nem is gondol a megvalósításának még csak a lehetőségére sem :)), kézenfekvő volt tehát egy saját grafikus motor megalkotása. A fiúk nem is voltak restek, azonmód belefogtak az igencsak kifejező nevet viselő Totality létrehozásába, amely azon túl, hogy több tucatnyi útlabirintust rajzol ki játéktérként, nem viccelek, egymillió lakos cselekedeteit is képes koordinálni – ráadásul mindezt pompázatos, Black&White-ra hajazó, tökéletes zoomrendszerrel megtámogatott 3D-ben! Miközben mi a kicsinyes hatalomvágyunk kielégítésével vagyunk elfoglalva, „alattunk" kis emberek ezrei mennek munkába, sétálnak kéz a kézben párjukkal egy kisebb vásárlást követően, vagy csak egyszerűen szemlélik, amint embertársuk épp megbotlik egy kavicsban – egyszóval élik szánalmas kis életüket. :) A nap végén – Molyneux „gyermekéhez" hasonlatosan – leszáll az éj, az addig csendes lámpák felriadnak, a szűk sikátorok pedig mint valami sötét verem nyelik el az arra botorkáló szerencsétlent… Ám nehogy azt higgyük, hogy e minden részletre kiterjedő látványorgia csupán esztétikai célokat szolgál, mert az átgondolt koncepció eredménye a funkcionalitás mezején is állja majd a sarat. Elvégre így az „elfajzott" politikai álláspontot magukénak vallók mindig a szemünk előtt lehetnek, ergo sokkal könnyebb manipulálnunk őket. Elég csak rájuk kattintanunk, s egy kis szövegboxból bármikor kiolvashatjuk aktuális családi állapotukat, méltányolásuk, illetve elégedetlenségük tárgyait – és főleg politikai hovatartozásukat (na ennyit a szabadságjogokról…).

Minden valószínűség szerint a program szavatosságára sem lesz panaszunk, hiszen a játék folyamán nem kevesebb, mint 16 kis-, 4 nagyobb és egy fővárost kell meggyőznünk nézeteink helyességéről, persze csak ha nem barátaink társaságában óhajtunk sztálini magasságokba emelkedni. Mert bár az eddigi információk szerint Interneten egyáltalán nem, de azért LAN-on lehetőségünk nyílik majd csoportosan játszani a Republic-kal, ráadásul a nem is oly távoli 2002 nyarától – addig viszont nyugodtan lehet e-mailekkel bombázni a fejlesztőket a többjátékos üzemmód kibővítése ügyében, elvégre demokrácia van…

Puma

TROPICO2
PIRATE'S CAVE

▸ GATHERING OF DEVELOPERS ● FROG CITY SOFTWARE ● WWW.FROGCITY.COM/PIRATES ◂

A TAVALYI ÉV EGYIK SIKERJÁTÉKÁNAK FOLYTATÁSA NEM KISEBB MEGLEPETÉSSEL: ÚJ FEJLESZTŐCSAPAT, TELJESEN ÚJ SZTORI – ÁM REMÉLHETŐLEG MARAD A RÉGI HANGULAT

Amikor már kezdtük azt hinni, hogy a gazdasági szimulátorok kifogytak az ötletekből és kezdenek elszürkülni, jött egy kis, lelkes csapat, a Pop Top, és általános meglepetést keltve letette az asztalra Tropico című banánköztársaság-béli diktátorszimulátorát, amely humorával, hangulatos grafikájával, jól kidolgozott gazdasági modelljével, átgondolt tervezéssel, és nem utolsósorban a több játékmagazin által is az év legjobbjának választott latinos, karibi zenéjével hónapok alatt meghódította a játékbirodalmat.

A fejlesztők a banánköztársaságot egy eldugott kalózszigetre, diktátorunkat kalózkapitányra cserélik az új részben, az időt pedig visszaforgatják, az ilyen eseményekről ismert 17. századra. Érdekesség, hogy a „főnökök" között a való történelem több híres-hírhedt neve is felbukkan, és mivel a kampánymód 100 év történelmén ível át, így megvalósíthatjuk gyermekkori álmunk: ismert kalózok bőrébe bújva élhetjük a tengeri rablók szabad, ám veszélyes mindennapjait.

A sziget életét megszervezni persze nem lesz könnyű feladat, a fő hangsúly a foglyok „menedzselésén", a rumellátás megszervezésén, és az ismert sztereotípia alapján a papagájtenyésztésen lesz… (A kalóz vállán csücsülő papagáj, plusz egy rémisztő, fehér halálfejes fekete kalap félelmet kelt az ellenségben, és növeli emberünk esélyét)

Mindezek mellett természetesen a Kalózkirály legfontosabb dolga, hogy a két bevetés között partraszálló „munkaerő" megfelelően kipihenhesse az előző bevetés fáradalmait, és kellően tettre kész állapotban szálljon hajóra újabb zsákmányok megszerzésére: hatalmas lakomák, piálás az anyaföldig, szerencsejátékos, no meg kiadós csajozások… Természetesen ügyelnünk kell a kalózpopulációra, ne legyenek kevesen, de ne is szaporodjanak el legénynyeink. Mindenkit el kell látnunk fegyverrel, muskétával, kardok, a hajókra ágyúk, hogy sikerrel felvehessék a harcot akár a Spanyol Armada ellen is…

A legnagyobb változás a tradicionális gazdasági modell „kifordítása" lesz: a szükséges javakat főleg a tengeren lopjuk, amit termelni kell, azt a szigetre hurcolt kereskedők munkába állításával teremthetjük elő. Karakterünk sokkal jobban testre szabható lesz, rengeteg egyedi személyiségjeggyel. A szigetzónákra lesz osztva, így a sikeres, tehát gazdag kalózok saját kis kincsekkel zsúfolt villáikban élvezhetik a jólétet. Természetesen amint több és több cuccot harácsolunk össze, úgy fejlődnek épületeink is.

A Tropico 2-ben megtaláljuk majd a karibi térség 20 zónára osztott stratégiai térképét. Kezdetben csak a szigetünkkel szomszédos területeket tudjuk elérni, ám amint felfedezőútra küldünk pár hajót, hamar rábukkanhatunk majd más kolóniákra és kereskedelmi utakra is. (Ezek egyébként minden játékban véletlenszerűen lesznek szétszórva, így biztosított a változatos játékmenet.)

A magam részéről megelőlegezem a bizalmat a Frog City játékának, már csak a Tropico iránti gyengéd érzelmeim miatt is. A téma jó, a képek és a hírek biztatóak… a többit meglátjuk – az eddigi ígéretek szerint – már idén ősszel.

]{redenc

RISE OF NATIONS

MICROSOFT ● BIG HUGE GAMES ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/PC/RISEOFNATIONS.ASP

2003 KÖZEPÉN ÉRKEZIK AZ AGE OF EMPIRES 'CSERELEMEZE' 'CIVILIZÁLTABB' KÜLSŐVEL ÉS ÁTFORMÁLT BELSŐ TARTALOMMAL...

Veszélyes vállalkozásba kezdett Sid Meyer egykori 'tettestársa', Bryan Reynolds, ugyanis kinézetre és első szaglásra gyanúsan klónivarú termék benyomását kelti az International Games Festivalon beharangozott Rise of Nations. A közétett képeket elnézegetve akár az Age of Empires sorozat leendő tagjaként mutogathatnák a cuccost, de az ötezer évet felölelő tizennyolc nemzetnyi alapanyagra az Empire Earth 'kőszakitól az infókorig húzzunk farmokat, vágjuk a fát' című előadásának ismétlését is rá lehetne fogni. Ám az ördög, mint oly sokszor, most is a részletekben rejtőzik.

A Big Huge Games-t alapító Reynolds a Colonization óta, egészen a Firaxis-ban bekövetkező két évvel ezelőtti szakításig volt a 'mester' partnere. A számtalan együtt töltött év, és a Civilization II. tapasztalatai nem múltak el nyomtalanul, annyira nem, hogy a körökre osztott ős-hős-leletből a központosított államszerkezet, a kereskedelmi útvonalak és a diplomáciai lehetőségek átültetésre kerülnek a 'Nemzetek felemelkedésébe'. A kevésbé vérengző, kifinomultabb emberkék minden bizonnyal értékelni fogják a real-time stratégiák ilyetén megújhodását.

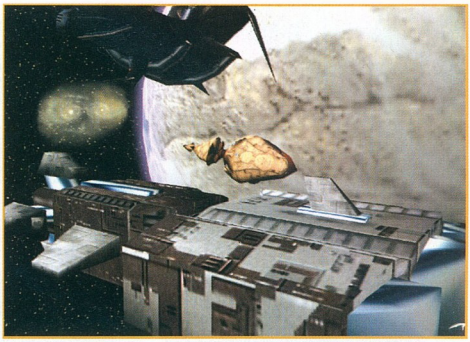
Ebben a játékban a polgári előrehaladás tágítja a határokat, nemcsak képletesen, hanem kézzelfoghatóan is, és ez teszi lehetővé újabb városok építését, persze emellett a 'lecsapom a szomszédot, enyém a vára' lehetőség adott. A kereskedelem fejlődése a szűkös időkre való felhalmozás ígéretét rejti. A tudományos kutatások eredménye nyomán az épületek és egységek lehetőségei megszaporodnak, és végezetül a haditechnika fejlesztése újabb és újabb támadó illetve védekező fegyverekben nyilvánul meg. Az atombomba kifejlesztésével zárul ez a tudományos versenyfutás, széljegyzetként odabiggyesztve, ha netán túl sok nemzet dobna nuke-ot a szomszédjára, akkor a game kinyilvánítja az 'Armageddon'-t és a boldog vesztesek gratulálhatnak egymásnak a világ tökéletes szétcseséséhez.

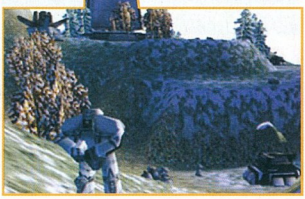
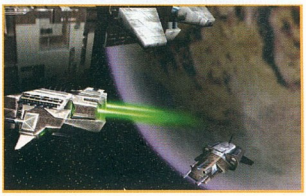
A munka jelenlegi fázisában 168 különböző típusú, kisebb-nagyobb egység áll bevetésre készen, a szamurájtól a repülőképekig terjedő skálán. Ezek között számos speciális fajta vert tanyát. A tábornok irányítási képessége elég köznapi, de a korai scoutból (felderítő) kifejlődő zöldsapkás-szerű különítmény ebben az országhatáros módszerben verhetetlen. A 'kommandózásból' következő akciók: szabotázs, célszemély likvidálása, lopás, illetve ezek besurranásos, csendes taktikájú kombinációja alighanem 'halálos fegyver' lesz. A határok átlépése 'normál' sereggel ugyanis az utánpótlási vonalak meggyengülésével jár, lassan de biztosan csökkenő vitalitás és a hatékonysági mutatók zuhanása jelzi, hogy illetéktelen területre tévedt a betolakodó. A nációk közti különbségekben ennek legékesebb bizonyítékát Oroszország adja majd, ahol a történelemből tudjuk, Napóleon és Hitler ugyancsak 'ráfázott' az orosz télre, tehát itt erősebb ellenhatással kell számolni. Szemrevaló taktikai újítás a 3 harcost szimbolizáló egységek 'sokoldalúsága'.

Általában a körökre osztott stratégiák és a Close Combat élt azzal a lehetőséggel, hogy hátulról vagy oldalról minden katona 'puhány', nos ékes bizonyítékaként, hogy a túlerő nem minden, ide is bekerült ez a tétel. Nem utolsósorban adott még egy kis bizsu, a gazdaságba szánt 'smart peasant' rendszer, amely végre mentesít az elfelejtett jobbágyok kellemetlen terhétől. Ha egy paraszt befejezte az építkezést, hamarosan új munkát keres, tüzet olt, javít, vagy zűr hiányában a legközelebbi termelőágazatba menekül.

A multiplayer lehetőségekről viszonylag kevesebb információ szivárgott ki, de felmerült többek között egy 'no rush' stílusú, újszerű elgondolás, miszerint, ha valaki teszem fel átlépett a puskaporos jövőbe, szegény cimborája pedig még lándzsásokkal vacakol, akkor addig nem támadhat, míg a mazsola fel nem zárkózott. A profiknak azért nem kell aggódnia, létezik olyan a kezdőktől elzárt multis formátum, ahol egyetlen óra alatt az emberiség teljes felfejlődése végigzongorázható.

Tika



DUNE GENERATIONS

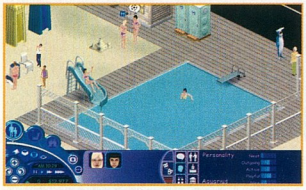
CRYO NETWORKS ● CRYO INTERACTIVE ● WWW.DUNE-GENERATIONS.COM

AZ ÚJ GENERÁCIÓ A 'SPICE'-BÓL, NEM 'OLD', ÉS NEM IS 'GIRL', HANEM ONLINE, BIZONY ITT EGY ÚJABB PRÓBÁLKOZÁS A DÛNE UNIVERZUMBAN...

A Westwood által sorozatban gyártott Dune RTS-ekkel kicsit már úgy voltam, mint 'csupafej' Pistike a sokadik karácsonyán, amikor begurítják a fa alá – 'hát megint sapka!'. Szóval szép is, jó is (és más nincs), de a 'tüske' ott van, hogy miért csak 'fejfedő', mikor Frank Herbert regényei és David Lynch filmje ennél jóval összetettebb világról árulkodnak.
A Cryo (illetve most már Cryo Networks), a Dûne-őrület egykori elindítója (Dune1 – 1992) a Generations-t az előbbi 'machiavellisztikus' intermezzo nyomán az MMOG kitétellel látta el, azaz csak online használatra szánja, s ezzel már túl is lépett a megszokott Atreides-Harkonnen koncepción. A játékosok által választható nemesi házak nem kötődnek szorosan a regényhez, egyedi stílusuk van, eszerint lehet majd zsoldos, kereskedő vagy katonai famíliánk, adott időben persze csak egy, mint ahogy a birodalom sok ezer planétájából is a kezdetekkor egy jut csupán. Az itt található nyersanyagokból kell majd 'főzni', de az alapelvek, mint a 'gyűjts-gyárts-gyújts' a szimpla real-time stratégia elemeiből merítkeznek. Viszont a kereskedelemben, a kémkedésben és a terjeszkedésben a fantáziánk legkorruptabb és legpiszkosabb szüleményeiből válogathatunk, minden bizonnyal akad majd egynehány. ;-)

Azért jó, ha megjegyezzük, hogy a birodalomra, kereskedelemre és politikára vonatkoztatott szabályok dzsungelében a legnagyobbak érdekei érvényesülnek, s ezek bizony NPC-k lesznek /Nem Játékos Karakterek/. Sok más mellett a császár, a fremenek, a Bene Gesserit-ek, a fűszerkereskedők és a Navigátorok sorsát csak az alkotók irányíthatják, ők szövik majd eme izgalmas világ legsűrűbb és legveszélyesebb hálóját, bonyolítják a cselekményt, küldetéseket írhatnak elő, de komolyabban is beavatkozhatnak a birodalom sorsába. Végső soron a császár elküldheti a Sardaukar-jait, sőt a gonosz pártütőt vagy szabályszegő házat atomfelhőbe burkolhatja, hisz mindent áthat a Dûne legvégső mottója: 'A fűszer termelése nem állhat le'...
Mert mi másért is folyna a nagyszabású vetélkedő, mint az Arrakis feletti uralomért? Nos a földi idő egyhavi telefonszámlája a Generations ötven évét jelenti, és a császár minden periódusban a politikai befolyás illetve a hatalmi ranglétra csúcsára jutott szerencsés egyednek adományozza a fűszertermelés jogát. A sivatagbolygó nomád fremenjeivel való találkozáson múlik, hogy a bányászatot zajos ellenzés vagy a szelídebb kooperáció kíséri.
E monumentális pillanatig minden bizonnyal sok ismerős családdal kerülünk rokoni kapcsolatba, néhánynak pedig csak a sírhelyét látogathatjuk majd. A politikai frakciónk vagy a pillanatnyi gazdasági érdek diktálta szövetség kommunikációs készségünk legkeményebb próbatétele lesz. A 'szervezkedést' az ígéretes chat felület segíti, a 20000-es kapacitásra tervezett szerveren átlagosan 2000 online státuszú felhasználóra számítanak...
A full 3D-ben pompázó, igencsak kellemes látványt beígérő grafikus moci az űrben és a földön egyaránt teret ad az RTS alapú harchoz, a bevethető egységek száma viszont korlátozott. Mondhatnám: ahány ház, annyi szokás, de ez csak a külsőségekre igaz, a mennyiség és a 'minőség' leendő presztízspontjaink függvényében változik. Az XP-t helyettesítő számértéknél az új bolygók meghódítása, a kereskedelmi sikerek, valamint a diplomáciai és politikai manőverek (beleértve a kémkedést) nyomnak sokat a latban, de természetesen a kiosztott 'zakók' mennyisége sem elhanyagolandó.
A konfliktusok számát és a kisebb házak felesleges piszkálódásait a Navigátorok – az űrutazás monopolhelyzetének élvezői – akadályozzák, tehát jó sok pénz és komoly presztízs kell a nagyok játszmájába való bekavaráshoz. Az online RTS-sel szembeni aggályokat, miszerint 'mi lesz a családdal, ha lelépek a hálóról', ez a fuvarozási vállalat és a felbérelhető zsoldosok kergetik el, igaz, csak az idei nyár végén, hisz akkora várható a 'szülés'...

Tika



THE SIMS: VACATION

▸ ELECTRONIC ARTS ● MAXIS ● THESIMS.EA.COM ◂

EGYRE NYŰGÖSEBBEK A SIM-JEID? ELJÖTT A PIHENÉS IDEJE! HA A THE SIMS: VACATION-BEN NEM TUDNAK RELAXÁLNI, AKKOR SEHOL SEM!

Amióta élet az élet, illetve ember az ember (bár ez utóbbiban időnként erősen kételkedem), számos nagy gondolkodó, tudósleselkületű filozófus és egyéb önjelölt bölcselkedő próbálta a világunkra mindig is jellemző végtelen harácsolási kényszeren felülemelkedve megragadni az emberi lét lényegét. Ugyan Douglas Adams óta tudjuk, hogy az élet értelme 42, és nem is szeretném kétségbe vonni a Mester tanait, de azért ennél egy kicsit bonyolultabb aspektusból is érdemes megvizsgálnunk a kérdést. Elvégre az ember alapvetően önző lény, elég csak arra gondolnunk, amikor pufók kis csecsszopóként ellentmondást nem tűrően követeltük a magunk jussát (ráadásul e jó szokásunk később sem szűnik meg, csupán más célzattal ruházzuk föl ;)), vagy amikor csak azért akartunk egy kisautóval játszani, mert az éppen a másik keze ügyében volt… Önmegvalósítási kényszerünk kielégítése érdekében elkövetett túlkapásainkat hosszú évek során kialakuló, illetve végbemenő személyiségfejlődésünk folyamán persze többször is átértékeljük, de csak keveseknek adatik meg az igazi megvilágosodás minden bizonnyal kellemesen bizsergető érzése. Minden valószínűség szerint közéjük tartozik Will Wright is, aki ráadásul a The Sims című játékában mindezt le is modellezte, úgyhogy még mielőtt egy áttekinthetetlen pszichológiai értekezésbe fullasztanám amúgy is kaotikus szerkezetű irományomat, lessük meg, Vacation nevezetű kiegészítőjével vajon mivel is toldja meg az eredeti programot. (Bár talán nem volt felesleges ilyen irányba terelni a szót, mivel a The Sims világa – kisebb költői túlzással élve – egy interaktív mélylélektani esettanulmánynak is könnyedén beillik.)

A The Sims: Vacation installálása után elindítva a programot nem sok újdonságot vélhetünk felfedezni, ugyanazzal a házzal s családi helyzettel találjuk szembe magunkat, mint ahogy hagytuk a játékot eredetileg. A látszat természetesen csal, csak emeljük fel a telefont, s a vakáció helyszínét kiválasztva (klasszikus nyári strandövezet, síparadicsom vagy nyugalmas erdőség) azonnal kezdetét veheti a nagy kaland. Bármelyik mellett is döntünk, egy dolog biztos, unatkozni nem fogunk. A 77 új objektumból álló bőséges választékban minden egyes sim-ünk megtalálja a maga számításait, csak győzzük kielégíteni igényeiket! A havas tájon a bátrabbak például megpróbálkozhatnak snowboard-ozni, míg a lustábbja csak egyszerűen járja a térséget, de a „megosztottság" elkerülése érdekében összehozhatjuk őket egy kellemes hóemberépítésben is. (Csak vigyázzunk a hideggel, mivel könnyedén meg is fázhatnak, és akkor ápolgathatjuk őket a végtelenségig...) A berekben halászatra adhatjuk fejünket, de csendesen piknikezhetünk is, ha kedvünk tartja (viszont a nomád körülményeknek köszönhetően magunknak is kell mosogatni!), sőt íjászversenyt vagy egy könnyed kis vízicsatát is rendezhetünk. A tengerparton vérre menő röplabdameccseket játszhatunk, vagy alkotói vágyunknak eleget téve homokvárat is építhetünk. A sort természetesen hosszan lehetne folytatni, de térjünk inkább át a szuvenírekre, az igazi újdonságot – az eddigi kiegészítők tekintetében – úgyis ezek jelentik: sim-jeink egy fémkeresővel a térséget végigjárva bizonyos tárgyakra lelhetnek, amiknek inkább eszmei, mint anyagi értelemben vett értékük van. Ezeket az emléktárgyakat derék sim-jeink a vakáció leteltével magukkal vihetik, hogy a polcra kitéve szép emlékek egész sorát zúdíthassák családjuk, illetve baráti körük egyes tagjaira.

Noha az eredeti programhoz eddig 3 kiegészítő lemez jelent meg (Livin' Large, House Party, Hot Date), messze ez sikerült a legjobban. Köszönhető ez a számtalan új helyszínnek, használati tárgynak, de főleg annak, hogy míg a Hot Date csak a felnőttek számára adott lehetőséget a kimozdulásra, addig a Vacation a gyermekekre is gondolt – egyszóval a The Sims széria ezzel a kiegészítővel alkot egy teljes egészet. Hiszen kezdődött az egész egy egyszerű létezéssel (The Sims), aztán háztájinк bővítése, csinosítása következett (Livin' Large), hogy kellően igényes helyszínt biztosíthassunk barátainknak, illetve önfeledt szórakozásunknak (House Party), majd mámorból Ámor lett, megérkezett a szerelem a maga túlzásaival (Hot Date), és végül a család intézményének boldog kiteljesedését tapasztalhattuk meg (Vacation). Nem tudom, hogy ez folyamat vajon a véletlen műve-e, vagy egy tudatos, jól átgondolt munka eredménye, de tulajdonképpen nem is számít – legalábbis amíg a rókabőrhúzást ilyen ügyesen tudja valaki palástolni…

Puma

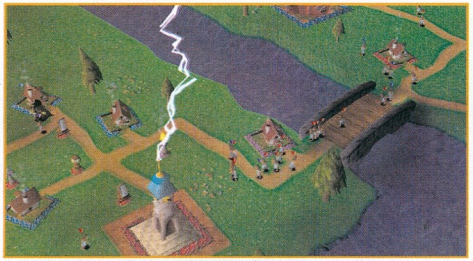
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, 2MB VRAM, 700 MB HDD **JAVASLAT:** Mindenből egy kicsit erősebb nem árt a zökkenőmentes játékhoz.

Új tárgyak
Szórakozási lehetőségek, végre a gyerekeknek is jutott valami

Ez sem váltotta meg a (sims)világot, "csak" kibővítette azt

92%



MONSTERVILLE

▸ CRYO ● IG ● MONSTERVILLE.CRYOGAME.COM ◂

A ROSSZ, A CSÚF, A GONOSZ, ÉS A MÉG GONOSZABB KÖZÜL MOND, TE KIT VÁLASZTANÁL? KICSIK ÉS NAGYOK RETTEGJETEK, ITT VANNAK A SZÖRNYEK...

Transylvania mélyén, a magas hófödte hegyek között négy aprócska falu életét keserítik a rémfilmek 'legbájosabb' alakjai. Nem kisebb tétre megy a játék, mint hogy ki legyen a polgármester. Vajon a 'jóképű' Quasimodo, esetleg a 'szívszaggató' Frankenstein, netán Dracula gróf, vagy földönkívüli barátunk (akit senki sem hívott), a mutáns Metaluna?! 'Vérbeli' politikusokról lévén szó, az már biztos, hogy a jelöltek kivétel nélkül mind a munkanélküliséget látják a legégetőbb problémának, így a levoksolt falusi polgárok biztos számíthatnak rá, hogy életük hátralevő részében a munkabér fölös gondjaitól megszabadulva robotolhatnak a végül megválasztott elöljáró szolgálatában. A vérükre, agyukra igényt tartó 'főnökség' roszszabb esetben az életüket is követelheti, de ez nem újdonság, hisz Churchill is úgy kezdte miniszterelnöki pályafutását, hogy 'Nem ígérhetek mást csak vért és könnyeket...' ;-) Mielőtt bárki egy véresen komoly, 'majd én megmutatom, ki a király' játékra gondolna, a komolyt felejtse el. Marad a 'véresen', és a kedves, rajzfilmszerű környezet, ahol ha nem is tipikus stratégia, de egyedi választás folyik. Adott négy falu, ebből szemezget a játék, és minden pályára a négy főszörnyből kikerül minimálisan kettő, hogy legyen konkurencia. Dracula gróf a kastélyából, Frankenstein a laboratóriumból indul, és így tovább, a főépületnek gyakorlatilag nincs jelentősége. A polgármester-jelöltek házról házra járva győzik meg az ottlakókat, hogy jó kezekben lesz az ország, mert jövőjét majd nem 'azok' alakítják ;-). A szavazatszámlálás real-time, (jobb, mint a szondaipszosz ;-)) és az irdatlan versenyfutásban mindenki igyekszik a legtöbb lakóhelyet megkaparintani, bár alighogy elhasít denevérszárnyain Vlad Tepes unokája, a hipnotikus delejt máris 'Meta-luvnya' tudatalatti befolyásolása semlegesíti. Eközben más házaknál Quasimodo a jól bevált Kodály-módszerrel /ének, és tánc/ győzködi a parasztokat (és a teheneket), nehogy már visszajöjjön az 'átkos' múlt kapitalista homálya, ahol a munkanélkülinek segély, a dolgozónak pedig bér jár ;-). Tehát a korteskedés kellemetlen velejárója, hogy minden háznép szavazata csak a következő agitálóig hatásos.

A falu nevezetesebb épületeinek birtoklása szintén fontos momentum, hisz a kórház – Dracula kedvenc mártogató helye –, a templom, az óratorony és a farmok komoly infrastrukturális értékkel bírnak, itt termelik ki a hívek a választás költségeit. Sőt, kétfajta felhúzható épülettel per kopf, a saját gazdaságot illetve az aktivisták számát is növelni tudjuk. Például az űrlakó laborja két további kéksséget ad Meta tesó mellé, de a temetőből és a csónakházból még néhány 'rokon szerves' szörny kinyerhető.

Valami ellenszenvek persze kell lennie, hogy a száguldozó monszterek kampánya ne fulladjon gyorsasági versenybe, és van is. A választópolgárok /kifacsarható fajta, vagy termel, vagy energiaital ;-)/ vére nem hull háládatlan földbe, az általuk megtermelt javakból négyféle csecsebecsét hinthetünk el a szavazókörzetekben, s ezek segítségével úgymond lassíthatjuk az ellenfelek aktivitását. Quasimodo útjába tükröt téve eltöpreng azon, hogy vajh miért is olyan gyenge ő hátúszásban, Frankenstein-t a fáklya tüze készteti megállásra, Metaluna az órákkal áll hadilábon, és Dracula megannyi fóbiája közül a kereszt került kiválasztásra. A 'riasztók' lebetonozása, azért nem hótbiztos megoldás, ismétlem: csak lassít, de mivel az idő úgy rohan, mintha kergetnék, komoly előnyre tehet szert az, aki többet és átgondoltan ültet.

Talán kivehető, hogy a stuff /méretében, és egyszerűségében/ nem vetekedhet egyik nagyágyú slágerjátékkal sem, de lazításnak kiváló, s ha a hazai kiadók a 20 dollárból nem csinálnak 'nagy ügyet', akkor még sikeres is lehet...

Tika

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII350, 64MB RAM, 'sima' 3D videókártya

JAVASLAT: a felbontás nem állítható, a részletességen lehet csak 'pöckölni', szóval a fenti vas bőven elég...

Az ötlet egyedi
A megvalósítás jó
Tisztességes 3D-s grafika

Rövid, 'csak' alkalmi élvezet
Hiányzik a multiplayer lehetőség

81%

SETTLERS 4: THE TROYANS

UBISOFT ● BLUE BYTE ● WWW.BLUEBYTE.COM

NEMRÉGIBEN A SETTLERS-KULTUSZ ÉS A RAJONGÓK SZÍVÉBEN LEVŐ TŰZ ÚJABB FELLÁNGOLÁSÁNAK LEHETTÜNK A TANÚI A TRÓJAIAK MEGJELENÉSÉNEK ALKALMÁBÓL.

Hol volt, hol nem volt. 2001 májusa. A Settlers negyedik része világkörüli hódító útjára indul. Szeptemberre már az óceán másik oldalán is megismerkednek az új jövevénnyel. Novemberben bejelentik, hogy lesz kiegészítő lemez (először csak Európában), amely a Trójaiak nevet kapja. Az eladott példányszámok alapján mind a két korong beváltja a hozzá fűzött reményeket, de határozottan megosztja a véleményeket. Vannak, akik elégedettek a „látottakkal", és vannak olyanok, akik úgy érzik, hogy csak egy újabb „lenyúzott bőrt" kaptak a pénzükért.

Mitől más, mint a többi?

A mission pack nyújt először alkalmat arra, hogy elkészíthessük saját térképeinket, és küldetéseinket a beépített pályaszerkesztő segítségével. Aki viszont nem érez elég kihívást egy új pályafelszín kialakítására, az sem marad újdonság nélkül, ugyanis egy random generátor is helyet kapott a koron-gon. Ez arra szolgál, hogy a géppel pályákat állíttassunk elő – a megszokott módon –, viszont ezek már automatikus sorszámozásra kerülnek, ily módon bár-mikor újra meg újra játszhatunk velük (akár a Neten is).

A lényeges különbséget egy új funkció okozza, amivel változtathatjuk a játék sebességét, misszionként akár többször is. Ez sajnos azt vonja maga után, hogy megszűnnek az egyperces „időutazások", amit az F12-s gomb lenyomása idézett elő. Az öt kampányban hozzávetőlegesen 50 teljesen új misszióban tehetjük magunkat próbára. Az egyik hadjárat arra van kiélezve, hogy a Sötét Törzzsel szövetkezzünk, s együtt hódítsunk; a másik háromban a megszokott módon harcolhatunk a pályán lévők ellen. A Trójaiak hadjáratsorozata történelmi elemeken alapszik, plusz tele van izgalmas fordulatokkal. Erre a népcsoportra az a jellemző, hogy nagy tapasztalattal rendelkeznek a gépek építése és működtetése terén, amiket a gazdaságukban széles kör-ben alkalmaznak is (pl.: manakopter). A fejlesztőknek sikerült a kiegészítő történetet olyanná alakítaniuk, amely – a maga Görög mitológiai elemeivel – teljes mértékben beleillik a negyedik rész kerettörténetébe. Változás még az eddigiekhez képest az is, hogy a konfliktus módban a barátaink ellen, míg az együttműködőben ugyanezen személyekkel karöltve harcolhatunk a gép-pel szemben. Sőt tehetjük mindezt akár az új single- vagy multiplayer módban is. Ha ez esetleg még nem elég, akkor választhatjuk a „törvények által korlátozott gazdaság" eln-evezésű módot is, ahol az óra lesz a fő el-lenfelünk, ugyanis időre kell előállítanunk 7 darabot mindegyik árucikkből.

Grafika, játékmenet, zene.

Látványilag a program mit sem változott az elődjéhez képest: megmaradt a kitűnő 2D-s grafika, megbolondítva egy pár látványos és nívós effekttel. Pixeles, esetleg eldolgozatlan képrészletet csak akkor találunk a program-ban (de azt is csak elvétve), ha maximálisan ráközelítünk valamire, ami ugye teljességgel szükségtelen. Az itt leírtaknak az a nagyon nagy előnye, hogy egy gyengébb teljesít-ményű gépen (P 200) is hajlandó elindulni a játék, és így még többen ismerhetik meg a „telepesek legújabb kalandjait".

A gameplay lett a leginkább sarkalatos pont-ja megint csak a proginak. Ezzel azt akarom mondani, hogy a gazdaság irányítása retten-tően összetett volt – és maradt is. Gondoljunk csak arra, hogy mennyit kell építeni meg szervezni azért, hogy a bá-nyászok megkapják a napi betevő falatjukat! (A farmtól kezdve a halászkunyhóig, a vízhordótól a vágóhídig mindent létre kell hoznunk úgy, hogy sehol se legyen fenna-kadás.) Mindez természetesen nem jelent nehézséget azoknak, akik már játszottak valamelyik „előddel", de azok se ijedjenek meg, akik még soha nem Settlers-eztek, mert a tanulópályák nagyszerűen elmagya-ráznak mindent. Szerencsére változtattak a készítők az „építsd fel a birodalmadat, majd végezz a környékeden lévőkkel" felfogáson. Így változatosabb, színesebb küldetésekben lesz módunk kipróbálni harci tudomá-nyunkat.

Nem ez történt viszont az aláfestő zenével. A kiegészítő résztől eltekintve ugyanazok a hangok és zenék maradtak, amik idáig is szóltak. Nem mintha rosszak lennének a meglévők, csak bizonyos effektek kezdenek unalmassá válni a (nagyon) sokadszori hallgatásra (pl.: geológus ércet talál).

A add-on legnagyobb vesztese talán a multi-player rész. Minden változtatás ellenére sem lett szórakoztatóbb, mint a singleplayer társa, hiszen ugyanazokat a pályákat „használják" mind a ketten.

Mondottam volt.

Hallhattuk olyan véleményt a 4. rész megje-lenésekor, hogy csak a 3 kiegészítője és nem érdemes arra, hogy egy különálló epizódként jelenjen meg. Itt most teljesen más a szituáció, csak a véleményem nem. Szerintem azok, akik játszottak minden előző résszel, azok a legkorábban, akik nem, azok is elég korán félre fogják tenni ezt a cd-t. Ugyanis a programozóknak azon kellett volna fáradozniuk, hogy a sorozatot a negyedik résztől kezdve egy teljesen új szintre emeljék, ehelyett csak a hármat erősítették, gyúrták át.

Laclow

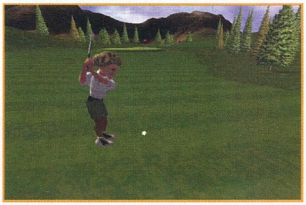
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P 200 MMX, 64 MB Ram, 4MB video card, 4x cd-rom, DirectX JAVASLAT: PIII 500 MHz, 128MB Ram 32MB 3D card, 28.800 Modem és legalább Explorer 4.0

Látványos grafika
Új varázslatok mind a 4 törzsnek
Továbbfejlesztett AI
Új pályaszerkesztő

Változatlan hangok, zenék
Összetett játékmenet

89%



GOLF RESORT TYCOON II

ACTIVISION VALUE ● CAT DADDY GAMES

SZERETNÉD MEGKOPASZTANI A FELSŐ TÍZEZER TAGJAIT? ÉPÍTS GOLFPÁLYÁT! A TYCOON ŐRÜLET ELÉRTE A ZÖLD GYEPET IS.

Kis hazánkban nem túlságosan elterjedt sport a golf. Egy friss felmérés szerint talán ha 6 golfpálya létezik országunkban, és a rendszeres játékosok száma sem több másfélezernél. Érthető is, mivel egyrészt ez a nyugodt és megfontolt emberek sportja (ami, ha őszinték vagyunk, nem tipikus magyar jellemző) , ráadásul a sok szabadidő mellett komoly anyagi háttér sem árt, hiszen a szükséges felszerelés ára, valamint a klubok horribilis tagsági díja bizony komolyan igénybe veheti az ember pénztárcáját. Nosza, itt a lehetőség, hogy egy golfpályát nyitva végre a tehetősebbek zsebébe nyúlhassunk! Persze van egy bökkenő – ha malacperselyünkben nincsenek milliárdos nagyságrendű összegek, akkor álmaink vállalkozását maximum csak a képzeletünkben indíthatjuk el. Vagy pedig… beizzítjuk a most megjelent Golf Resort Tycoon 2. részét, ahol legalább a gépünk előtt ülve beléphetünk a golfpark-tulajdonosok klubjába.

Ha hozzájutunk a programhoz, kiderül, hogy mindjárt 2 játékkal lettünk gazdagabbak. Mint a cím is utal rá, a játék egy gazdasági szimuláció, ahol parkunkat a tycoon játékokban már ismert módokon tudjuk felépíteni és vezetni. Azonban nemcsak építhetjük a lyukakkal teli zöld pályákat, hanem játszhatunk is rajtuk. Így lehetőségünk van első kézből megtapasztalni, hogy legújabb alkotásunk mekkora kihívást jelent a golfsport szerelmeseinek. Persze ha valaki csak golfozni akar, azt is megteheti, hiszen a játékban van már néhány előre elkészített golfpálya is. Az ötlet tehát nem rossz – kár, hogy alig 2 hónapja jött ki egy szinte azonos program, a Sid Meier's SimGolf.

A kétféle játékmód megjelenésében is kettőssé teszi ezt az igényesen elkészített programot. A menedzselős rész a stílusra jellemző felülnézeti rajzfilmszerű grafika, de a golfszimulációnál már szükségünk lesz egy 3D kártyára. A grafikusok igyekeztek humorosra venni a hangulatot – például a rágcsálóirtók dinamittal végzik munkájukat, a golflabdákat majmok és kacsák lopkodják, a gyepen pedig furcsán nagyfejűre rajzolt golfozók játszanak, ami talán a készítők véleménye is lehet az e sportot űző emberekről.

A játék nem bonyolult, egykettőre mindenki belejöhet. Az egyszerű kezelés feltétlenül jó dolog, de ez jellemző magára a játékmenetre is. A park irányításában nincs túlságosan sok variációs lehetőség, amint elegendő pénzünk van egy drágább és ebből következően biztosan jobb épület felhúzására, csak le kell rakni, és a park népszerűsége máris nagyobb lesz. Másrészről annak ellenére, hogy az életben nem golfoztam még gépen se, röpke 2 perc gyakorlás után az erősebb ellenfelek elpáholása sem jelentett gondot. Kerestem nehezítési lehetőségeket, de úgy tűnik, mindez nem a nehézségi fokozat beállításának a következménye, hanem egész egyszerűen ilyen a játék. A könnyű győzelem pedig kevés örömet jelent!

Végkövetkeztetés: aki egyszerre akar golfozni és menedzserkedni is, az megnézheti, de a hardcore golfjátékosok és a tycoonmániások inkább valami mást keressenek, mivel egyik területen sem kapunk kiemelkedőt.

Szabfer

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-266 MHZ, 32MB RAM, 500MB HDD (100-150 vendég esetén biztosan kevés ez a config) **JAVASLAT:** PIII-500 MHZ, 128MB RAM, 3D kártya

Igényes megvalósítás
Kétféle játékmód
Humoros hangulat

Sehol sem kiemelkedő
Túl könnyű és egyszerű

60%

DRAGON THRONE
THE BATTLE OF RED CLIFFS

STRATEGY FIRST ● OBJECT SOFTWARE ● HTTP://202.130.3.136/PRODUCTS/ZHUANQU/SANFEN/

FOLYTATÓDIK A DRAGON THRONE SOROZAT, KI TUDJA MÉG MILYEN MÉLYSÉGEKIG FOGNAK MINKET ELKALAUZOLNI BENNÜNKET A FEJLESZTŐK A KÍNAI TÖRTÉNELEMBEN

Kína múltjának Három Királyság koraként ismert szakaszát dolgos hétköznapjainktól két évezred szakadéka választja el. Hogy eseményeit úgyszólván napról napra ismerjük, a történettudomány mellett a művészetnek, különösen az azonos című (angol változatban a http://cnd-f.cnd.org/Classics címről letölthető) történai románcnak köszönhető. A terjedelmes szöveg keletkezése óta számos alkotót ihletett meg – közéjük tartoznak a tavalyelőtt bemutatott RTS, a Three Kingdoms – Fate of the Dragon és a napokban piacra kerülő folytatás, a Dragon Throne készítői is.

A kínai világfelfogás alapvető sajátsága, a kungfu-filmekből ismert hőskultusz a bennszülött többségű Object Software termékétől sem idegen. A késő ókori királyságok küzdelmét egyjátékos üzemmódban három nagy formátumú személyiség, Liu Bei (Han) Szun Kvan (Vu) és a csak nevében röhejes Csao Csao (Vej) bőrébe bújva élhetjük át. Bőségesen dokumentált torzsalkodásuk megerősíti bennünk a Shogun: Total War-ból már ismert tanulságot: sunnyogó nindzsák ide, szaltózó szerzetesek oda, a távol-keleti hadvezérek egyikére sem jellemző a korai és erőszakos halál. Vegyük például Csao Csaót, aki elhíresült jelmondatában – „Előbb árulom el a világot, mint hogy tétlenül nézzem, amint az árul el engem!" – tett hitet a vezéri erkölcs és egyéb örök értékek mellett. Rossz természetét bizonyítja, hogy két vetélytársa idővel szövetséget kötött ellene – az ezt követő háború legfontosabb csatája zajlott a címben megénekelt Vörös Szurdokban. Csao Csao szokás szerint a rövidebbet húzta, de mint már annyiszor, ezúttal is jókor mondott csaót megtizedelt seregének: keményen megdolgozott azért, hogy kézitusa helyett aggkori szélütésben halhasson meg.

Az Object Software eredeti játéka sokkal merészebb volt nála: történelmi témája és hangulata mellett játéktechnikai újításaival is hódított annak idején. Gyorstalpalón átesett katonáinkat a helyzet kívánalmainak megfelelően át- és továbbképezhettük, lovasainkat gyalogszerrel is harcba küldhettük, hivatalnoki karunk, technikánk és településeink fejlesztését sem hanyagolgattuk el – ezek az apró mozzanatok sokkal életszerűbbé tették a valós idejű stratégiákban megszokott, „felhúzom–fejlesztem–lezúzom" sémára épülő játékmenetet, és úgy-ahogy elkendőzték a hiányosságokat, melyek az utód remekül megrajzolt bevezető képernyői mögül olyan bántón vigyorognak elő.

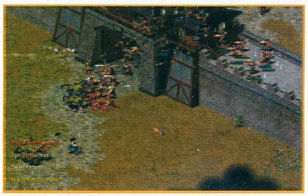
A legalapvetőbbet már az aggkori nyavalyák kapcsán meg kellett volna említenem: a Fate of the Dragon relatíve frissnek számító grafikai motorja csúnyán megöregedett az elmúlt másfél esztendő alatt.

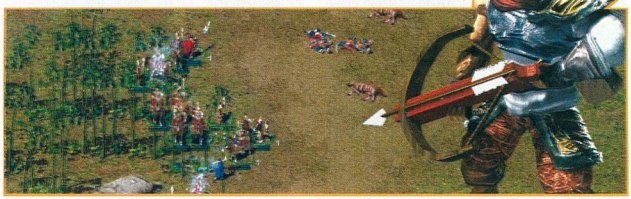
Az első pofont a felbontás jelenti. Ezt egy klasszikus (értsd: nem 3D) RTS esetében már tavaly sem illett 1024*768-ban maximálni – ott van erre a Budget kategória, csúcsán a jó öreg Starcrafttel, melynek multiplayerre kihegyezett dinamikája az ilyen kifogásokat eleve értelmetlenné teszi. A Fate of the Dragon és utóda esetében persze nem csak a felbontással van gond: a figurák és tereptárgyak reménytelenül elnagyoltnak hatnak az azonos szintre butított Cossacks objektumaihoz képest. Időbe telik, hogy megsejdítse az ember: az I. (Pixel) Géza uralkodását idéző látványvilágnak a rosszul belőtt perspektívához is köze lehet. A késő ókori Kína a megszokottnál laposabb szögből tárja elénk nem túl változatos domborzatát és spártaian animált vizeit. A terep első pillantásra „zoom out" opcióért kiált. Erre annál is inkább szükség lenne, mivel a játék – az általam ismert RTS-ek közt egyetlenként – kulcsponton összekapcsolódó, azok feltárása után szabadon átjárható térkép-szegmenseket használ.

A helyzetet súlyosbítja, hogy az újdonság

TUDTAD-E?

A hagyományos kínai hadviselésben – a filmekből ismert, gravitációfüggetlen hőroszok mellett – a technika is fontos szerepet kapott. Ez tette lehetővé a harci szekerek tömeges alkalmazását a fejedelemségek háborúiban, és azt, hogy a gyalogharcosok az időszámításunk előtti 2. századtól sorozatlövő [!] számszerűjjal vonuljanak csatába. A kiképzés szülte fegyelmet mechanikai eszközökkel fokozták tovább – a tisztek bot helyett bronzbuzogánnyal fegyelmeztek, a rohamegységek katonáinak felszereléséhez pedig puhafa pecek is tartozott: rajtaütések előtt vezényszóra harapták rá, nehogy foguk vacogása (nagyobb tömeg esetén komoly csontzenej az árulójuk legyen…





nem csak grafikailag muzsikál gyengén. Effektkészlete sségényes, zenéje az első epizódnál is hangsúlyosabbá teszi önnön elektronikus voltát, és komoly gondjai vannak a hangulathoz való igazodással: karakterünk pusztulását például olyan harsogóan vidám taktusok kísérik, mintha gépünk gyomrában – a kínai héroszok küzdelmével mintegy párhuzamosan – észak-koreai úttörők tréfás sorversenye zajlana.
Az egyjátékos mód három választható karaktere – a kiegyensúlyozott erőviszonyok okán – közel azonos játékstílust követel, és multiplayer módban sem tapasztalható gyökeres változás. A széleskörű hálózati támogatás (modem, LAN, TCP-IP, Internet) kétségtelen pozitívum, és meggyőzőnek – kis jóindulattal bőségesnek – tűnhet a gyárilag készült pályák kínálata is… míg fel nem fedezzük, hogy a lista legalább felerészben egybevág az egyjátékos mód skirmish opciójában szereplővel. A térképek méretét a települések számával jellemzik – mivel városok híján esélyünk sincs a túlélésre, könnyűszerrel megállapítható, hogy a Dragon Throne partinként nyolc főben maximálja a résztvevők körét. A finomhangolás opciói multiplayer és „ember kontra AI" felállásban továbbra is adottak: városaink induló fejlettségi szintjéről és lélekszámáról éppúgy magunk döntünk, mint arról, akarjuk-e a dolgot tovább bonyolítani diplomáciával, véletlenszerű katasztrófákkal és levert arcú (bónusz ellenében helyreállítandó) Buddha-szobrokkal.
Benyomásaimat összegezve: a Dragon Throne egy nem túl korszerű, nem túl látványos, egy bizonyos vonásaiban eredeti program minden eredetiséget nélkülöző toldaléka – nem jobb, csak több ugyanabból. Akik a Fate of the Dragont története, egyedi atmoszférája vagy kategóriatársainál sokoldalúbb valóságmodellje miatt kedvelik, az újdonságban sem fognak csalódni. Akiket mindez hidegen hagy, annak hallatán sem jönnének érzéki izgalomba, amit a Dragon Throne korabeli tusfestményeket idéző front-endjéről (csodaszép) mondhatnék, úgyhogy a végén kezdem inkább: a program „futottak még" kategóriás grafikája komplett kis univerzumot álcáz.
A konfuciusi világmodellt, melynek belső ellentmondásaiban (epikus–pixeles, gagyi–nem gagyi) jang és yin ölelkezik. Egy RTS-t, mely az ínyenceket előnytelen külsejével, az alkalmi játékosokat összetettségével, a küzdelem megszállottjait ráérős tempójával riasztja el. Egy játékot, melyet élvezni szeretnénk, de legjobb indulattal is csak tisztelni tudunk. Egy műalkotást, mely Kína múltjáról szól, de ott figyel benne Kína jelene is – a licsikonzervtől a koppintott farmeren át az NVidia processzorig.

Gáspár András

TUDTAD-E?

…hogy a kínai Szun Cu harcászati alapműve, a **Háború művészete** az időszámításunk előtti 5. századból származik?

…hogy időszámításunk első századában a kínai hadvezérek már 147 hasonló – mostanra nagyobbrészt feledésbe merült – „alapmű" közül válogathattak?

…hogy a **Dragon Throne** korának legnépszerűbb, Szun Cu által kimondottan javasolt harci taktikája az ütközetek halogatása volt?

…hogy a bölcs vezér kerülte az erődített településeket, és ostromukra csak a hadjárat végén – olykor esztendők múlva – került sort?

…hogy Kína haditechnikai fölénye és élőerő-tartaléka az időszámításunk szerinti 5. századra a világ bármely más civilizációjának legyőzését – kis túlzással az egész Föld meghódítását – lehetővé tette volna?

…hogy az ázsiai – igazában bármiféle – terjeszkedésnek császári parancs vetett véget, mikor az óvatos uralkodó még felfedezőit is visszarendelte a világtengerekről?

…hogy a kínaiak ősidők óta ismerik – és a hunoktól a mongolokon át a számítástechnikáig mindenre alkalmazzák – az **asszimiláció** borg módszerét?

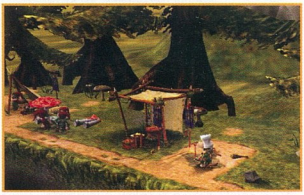
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-266 MHZ, 64MB RAM, 4SMB HDD, min 800*600 **JAVASLAT:** PII-266 MHZ, 128MB RAM, 3D kártya, de igazából annyira nem fogja megizzasztani a gépünket a progi

Történelmi téma
Autentikus hangulat

Nem használja ki a hardvert
Kevéssé újszerű
Túl aprólékos
Ronda

72%



DIGGLES
THE MYTH OF FENRIS

STRATEGY FIRST ● INNONECS SEK ● WWW.STRATEGYFIRST.COM

HOGYAN KÉSZÍTS DIGGLEST? VÉGY EGY RÉSZ BULDER DASHT, KÉT RÉSZ DUNGEON KEEPERT, SZÓRD MEG EGY CSIPETNYI DIABLÓVAL, ÉS JÓL KEVERD ÖSSZE. EZUTÁN MÁRIS FOGYASZTHATOD.

Talán úgy kezdeném a program bemutatását, hogy most először kaptam tesztelésre olyan játékot, amelynek nem csak a neve, hanem még a stílusa is teljesen ismeretlen volt számomra. Így hát eléggé meglepődtem, amikor a cd felpörgése után a welcome ablakból egy csákányos fickócska vigyorgott az arcomba egy földbe vájt járat mélyéről. Azonnal a Bulder Dash, egy ősrégi C64-es program jutott az eszembe, melyben más dolga nem volt a játékosnak, minthogy elvezesse a bányászt a gyémántokhoz a lehulló sziklákat kerülgetve. A látottak után izgatottan fogtam neki az installálásnak, ami sajnos kicsit hosszúra sikeredett. A várakozás percei alatt elgondolkoztam, hogy vajon a Strategy First programozói az előbb említett „vén" programról akartak lehúzni még egy bőrt, vagy valami teljesen újat alkottak. Szerencsére nem igazolódott be a borúlátó gondolatom, s nagyon kellemeset csalódtam a Digglesben. Ha meg kellene határoznom a stílusát, akkor talán a földalatti építkezős, termelős (vájatfúrós) valós idejű stratégiai játékként beszélnék róla – de ne rohanjunk előre ennyire a történetem mesélésében.

Ott tartottam, hogy a telepítés befejeződött, és roppant kíváncsi voltam a bevezető videókra, meg magára a játékra is természetesen. A pozitív élmények első csöppjei az alatt a kettő perc alatt jutottak el a lelkemhez, miközben az intrót figyeltem. Ebből a remek kis filmecskéből megtudhatjuk, hogy Odin – minden istenek legnagyobbika – sárból gyúrt egy golyót, majd tengereket, hegyeket, erdőket hozott létre rajta, hogy alkalmas legyen az élet kialakulására. Ezt követően megteremtette az Elfeket, a Trollokat és minden más kreatúrát, köztük a Törpék nemzetségét is. Mondanom se kell, már e bevezető képsorok után megtetszett a játék, mert a könnyed szórakozás és a humor csak úgy sugárzott belőle. Örömmel vágtam hát neki a gyakorló módnak, ahol egy Elf segített elsajátítani minden lényeges tevékenységet, mozdulatsort. Mellékesen megjegyzem, hogy akik éreznek elég bátorságot magukban, és bele mernek vágni a game-be mindenféle „rávezetés" nélkül, azok kezdhetik akár a kampány vagy csatározás móddal is. Az utóbbiban egyszerre 5 klánt küldhetünk a föld alá, mindegyiket sajátos viselkedésmóddal (izgőmozgó, voodoo, romboló, eszes és vámpír), plusz beállíthatjuk a harci habitusukat a védekezőtől a támadóig. A normál módban nyolc pálya közül van módunk választani, míg a sandboxban csak négyen próbálhatjuk ki a képességeinket. Már csak hab a tortán, de még abba is módunk nyílik beleszólni, hogy hány törp legyen kezdésképpen a pályán (5-10) vagy, hogy hány csapatban szeretnénk elrendezni ezeket (0-4).

E kis kitérő után folytatom az élményeim elmesélését. Elsajátítottam a szükséges dolgokat, s máris az első pályán találtam magamat. Első ránézésre eléggé szokatlannak tűnt a kezelőfelület, de ahogy belemélyültem a program rejtelmeibe, rájöttem, hogy jobbra nem is csinálhatták volna a programozó fiúk. Kezdeném ennek a bemutatásával, a jobb felső sarokból elindulva. Alapból egy manósapkának kell ott lennie és alatta az

aranyásóink neve nemzetségük sorrendjében. (Akinek nem így van, az a jobb klikkel válthat menüt az épületek és a nevek között.) Ha kiválasztjuk valamelyiket, akkor egy bővebb lista jelenik meg a törpről. Ezen kerülnek felsorolásra a leglényegesebb adatai a delikvensnek: neve, éppen milyen tevékenységet végez, életereje, tápláltsága, ébersége, kedélyállapota, meg az egyéb képességei, amelyek személyenként változóak (pl.: főzés, kőhordás, szállítás, kungfu, stb.). Ezek a bányászunk állapotától függően különböző pontszámokat vehetnek fel. Például ha elolvastatunk valamelyikükkel egy könyvet (Alt-tal műveltetünk), akkor nőnek a tapasztalati pontszámai. Ugyanez történik az ismételt cselekvésekkor is, pl.: kőhordás vagy főzés. Akkor tesszük jól a dolgunkat, ha a névdoboz alsó sorában lévő összpontszám megközelíti a lehetséges személyi maximumot. Ha ez így van, akkor manónk boldog, és a nevétől jobbra lévő fejecske mosolyog. Ugyanis nagy hangsúlyt kell fektetnünk arra, hogy ne érezzék magukat kizsákmányolva. Elégedettségük függ a táplálságuktól és a munkabeosztásuktól is.

A jobb alsó sarokban láthatjuk az órát, ami nem csak az eltelt időt méri (kétszer olyan gyorsan pörög, mint ahogy egyébként telik az idő), hanem a törp munkaidejét is mutatja. Próbáljunk meg beállítani egy kb. félnapos (pl.: 12-6-ig) munkarendet mindegyiknél, lehetőleg úgy, hogy ne egyszerre aludjon mindenki, mert akkor nem halad a munka. A kellő beállítás azért fontos, mert bármily hihetetlen, magánéletük is van ezeknek az apró lényeknek. Időzítsük úgy a dolgokat, hogy egyszerre legyen a szabadidejük a pároknak, mert csak így tudják biztosítani a természetes szaporulatot. (A partnerek nevét és esetleges családi állapotukat úgy tudhatjuk meg, ha az egyedek fölé mozgatjuk az egér mutatóját.) Ehhez természetesen otthont is kell teremtenünk számukra, de az épületekre még majd visszatérek. Hogy ezek a pici lények mikor milyen munkaperiódusban vannak, azt a nevük mellett lévő napocska vagy félhold jelzi. Az unatkozó egyedeknek a napocskájuk piros színű, így könnyen észrevehetjük, hogy mikor van szabad munkaerőnk. Az égitestek mellett találunk egy színes vonalat, ez jelzi az adott személy életerejét. Ezt az esetleges harcoknál kell majd figyelni, ugyanis ők is csak halandók, viszont öngyógyulási képességgel rendelkeznek (amit a munkaidejük megrövidítésével tudunk még gyorsabbá tenni).

Az óra mellett találunk két fogaskereket. Ott tudjuk kikapcsolni az automatikus feladatütemezőt. Ennek a kikapcsolása akkor jön jól, ha nagy számban akarjuk megtámadni az ellenséget és valamelyik „emberünk" más utakon akar járni – mert mondjuk úgy gondolja, hogy inkább gombát fog sütni a harc helyett.

A képernyő alján találjuk az éppen kijelölt törpénk zsebeinek a tartalmát. Kezdetben hat különböző tárgyat mozgathatunk egyszerre, majd miután feltalálták a málhás kosarat, még négy pakolható felület képződik azon a manócskán, amelyiknek van ilyenje (ha tele van, akkor korlátozza a mozgásban). Ha már van bunkósbotunk, akkor azt vegyünk magunkhoz, így még hatékonyabbak leszünk a verekedések során. A kovácsolt fegyvereket csak azok tudják használni, akik már elolvastak valamilyen, a forgatásukról szóló könyvet.

A baloldalon találjuk a menüt és a térképet. Ezekről most nem szólnék bővebben, viszont az F3-s billentyű funkciójáról igen. Ha kijelöltünk valakit és megnyomjuk ezt a gombot, akkor a játék leglényegesebb képernyője tárul elénk. Itt láthatjuk a törpéink legfontosabb paramétereit, amelyek befolyásolják az eredményes tevékenységüket. Célszerű sűrűn szemügyre venni ezt a táblázatot, mert ezzel a mankóval kellemetlen meglepetéseket kerülhetünk el. Az F billentyűk közül még a 7-et emelném ki, amelyik a küldetéseket, s a teljesítendő feladatok listáját tárja elénk.

Említettem még a cikk elején, hogy szót ejtek az épületekről is. Ígéretemhez híven teljesítem, de –hely hiányában – csak a legalapvetőbbek működési elvét sorolom fel, amelyek elengedhetetlenek a gazdaság működéséhez. Kezdeném a tűzhellyel.

A legfontosabb az összes közül, ugyanis itt készül a grillezett gombakalap, a törpék alapvető tápláléka. Célszerű a farmjaink mellé felépíteni, vagy olyan helyre, ahol magától nő a gomba – amit akkor is vágjunk le, amikor nem használjuk fel azt azonnal. Csak a tűzhelyben tudjuk „előállítani" a sátrat, ami a családalapítás és a minimális kényelem elengedhetetlen kelléke (később majd konyhát, fürdőt és ágyakat is kell építenünk). Úgyszintén innen kerül ki a log és a kőfaragó is. Ezek lesznek a gazdaság működtető rugói, mert az összes műhelyet itt fejleszthetjük ki, ezekben az épületekben. Ha eljutunk olyan fejlettségi fokra, hogy már sörfőzdét és bárt is tudunk létesíteni (az alkohol tompítja az elkeseredettséget), ne feledkezzünk meg arról, hogy valaki olyannak kell kiszolgálnia, akinek van, vagy magasabb a felszolgálói képessége a többiekétől (ezt is a könyvekből tanulhatja).

A technológiai fejlődés fáját az F6 billentyű lenyomásával hívhatjátok elő.

Röviden ez lenne az a program, ami megfogott, és percek alatt belopta magát a szívembe. Ugyanis kiváló grafikája van, az egész játékot áthatja az a poénos hangulat, ami már akkor érezhető, amikor csak ránézünk ezekre a pöttöm teremtményekre. Már a legelső elindításkor megtetszett a játék zenéje, és a kezelhetősége. Mindezek együttesen egy kiváló játékmenetet és -élményt biztosítanak annak, aki áldoz rá az idejéből (szerintem, nem fogja megbánni). Sajnos számos jó tulajdonsága mellett vannak negatívumai is a Digglesnek. Meg kell említenem a feltűnően hosszú installálási időt, és a magas gépkövetelményt. Azt hiszem ezek ellenére is rengeteg szimpatizánst fog találni magának ez az RTS játék.

Laclow

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 466, 128MB RAM, 3D card, 1 GB HD, DirectX
JAVASLAT: PIII és a felett, 256MB RAM, 64MB video, de a döcögős játékmenetet lehet, hogy ez sem orvosolja

Kiváló zene és hangok
Könnyű kezelhetőség
Poénos hangulat
Játékmenet

Gépigény
Ellenfél AI-ja

93%

SUPERPOWER

DREAMCATCHER INTERACTIVE ● GOLEMLABS ● WWW.GOLEMLABS.COM

ITT AZ ÚJ JÁTÉKSTÍLUS, A REAL WORLD STRATEGY. AZ ELSŐ HÍRNÖK AZONBAN SAJNOS HALVA SZÜLETETT, PEDIG AKÁR JÓ IS LEHETETT VOLNA…

Egy kezemen meg tudnám számolni, hány politikai szimuláció létezik PC-re, és ezek többsége is még a DOS-os időkből származik. Az ilyen programok kevés száma érthető: a politika nem a legszórakoztatóbb játéktéma, ráadásul ezeknek a programoknak az erőssége nem a grafikában vagy a jó játszhatóságban van, hanem a valóság minél aprólékosabb modellezésében.

A SuperPower hangzatos reklámszövegek kíséretében került kiadásra. A cég honlapján ilyen dolgokkal találkozunk: vadonatúj WarArt stratégiai rendszer, ahol a csatákat az adott terület műholdas felvételei alapján készült térképeken vívhatjuk, sosem látott EHE (Evolutive Human Emulator) neurális hálóval és szakértői képességekkel felvértezett mesterséges intelligencia, vagy a játékokhoz valaha is készített legnagyobb harceszköz és világpolitikai adatbázis.

Most pedig lássuk a valóságot! A Superpower egy körökre osztott stratégiai játék, ahol bármely ország politikai vezetőjeként szerepelhetünk. A választott ország és az általunk beállított játékcél határozza meg egyben a nehézségi szintet is. Vezetőként figyelni kell az ország rendelkezésre álló erőforrásaira (energia, nyersanyag, élelem, vagyon), szükség esetén más országokból pótolva a hiányt. A különféle adókból származó jövedelmet az ország gazdaságának fenntartása és gyarapítása, a hadsereg és a számtalan kutatási terület támogatása közt kell elosztanunk. A nép természetesen reagál döntéseinkre – s ha azok nem szimpatikusak, annak akár anarchia is lehet a vége.
A belpolitika mellett természetesen más országokkal is kapcsolatot kell tartanunk. A különféle egyezmények megkötése mellett titkosszolgálati eszközeink is vannak, és ha minden kötél szakad, akkor a hagyományos vagy a nukleáris fegyvereknek adhatjuk a szót.

Az elv tehát nem hangzik rosszul a stratégák számára – ám a kivitelezés sajnos csapnivaló. Először is, a játék hemzseg a programhibáktól. Már a gyakorló pályákon is vannak olyan hibák, amelyek miatt 2 küldetést nem is lehet befejezni. Gyakoriak az elszállások is, ezért nem meglepő, hogy a megjelenés után 2 héttel már meg is jelent egy patch a játékhoz.

Másodszor, a kezelés felér egy inkvizíciós vallatással. Sokszor az sem tűnik fel elsőre, hogy a képernyőn mi a dekoráció és mi a tényleges kezelőszerv. Gyakori hiba, hogy nem lehet eldönteni, sikerült-e valamilyen beállítást megváltoztatni, vagy sem. Például a titkosszolgálati eszközök fejlesztésénél semmi sem tájékoztat arról, hogy a fejlesztés beindult-e, pedig máshol a program még azt is megmondja, hány kör van a fejlesztés befejezéséig.

Harmadszor, a stratégiai és taktikai harcrendszer röhejes. Az első meglepő dolog, hogy gyakorlatilag korlátozás nélkül megtámadhatunk bárkit, akár az óceán túloldalán is – hadihajók nélkül, pusztán szárazföldi erőkkel. Érthetetlen számomra az is, hogy még a legnagyobb ország is rögtön megadja magát, ha elfoglaljuk a fővárosát – amit viszont bármikor megtámadhatunk, még ha az valahol az ellenfél területének közepén is van. Amikor taktikai harcra kerül a sor, senkit ne tévesszen meg a színes domborzati térkép – a terepnek ugyanis az égvilágon semmi hatása sincs a harcra, inkább csak dekoráció. Igaz, még mindig jobban néz ki, mint a gyalogosokat, harckocsikat és repülőket szimbolizáló jelek. A harc egyébként teljességgel irányíthatatlan, ráadásul semmi köze sincs a modern hadviseléshez.

Negyedszer, annak ellenére, hogy a játékot a valós világ pontos szimulációjaként árulják, egészen megdöbbentő dolgokkal lehet találkozni. Például, hogyan lehetséges az, hogy az adók kismértékű növelése nagyobb lázongásokat eredményez, mint egy háború kirobbantása egy szomszédos országgal szemben? Mit keresnek például mexikói tankok Kenyában, vagy Korea miért akarná elfoglalni Grönlandot? Megértem, ez egy játék, ahol jó, ha történnek váratlan események. De ennyire elrugaszkodni a valóságtól azért már túlzás!

Mindezek után a SuperPowert csak az ellenségeimnek javaslom, nektek pedig azt tanácsolom, hogy amilyen messzire csak lehet, kerüljétek el ezt a programot. Azért kár érte!

SzabFer

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PI - 166MMX, 64MB RAM, 300MB HDD, Windows 98 **JAVASLAT:** PIII - 450, 128MB RAM, de az alap konfiggal is szépen elmuzsikál a program

Ritkán feldolgozott téma
Sok-sok javítással még lehet belőle valami

Logikai baklövések
Használhatatlan harcrendszer
Rengeteg bug

20%

WORLD WAR III
BLACK GOLD

NEGYEDMILLIÓ Ft
értékű nyereményjáték!

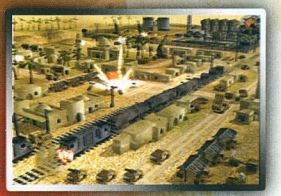
A PC.GAMES és a Modem Idők közös játékában mindössze 3 kérdésre kell helyesen válaszolnotok, hogy eséllyel pályázzatok a Dynamic Systems által kisorsolandó 25 db World War 3 szinkronizált magyar nyelvű stratégiai program egyikére. Az egyik kérdést a már említett rádióműsorban, míg a másik kettőt lapunkban találhatjátok meg. A megfejtéseket 2002 június 30-ig várjuk (a 98. oldalon található játékszelvénnyel együtt) az alábbi címre: WW3 játék - PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

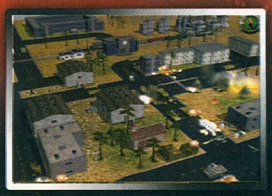
Íme a kérdések:

1, Irak és Oroszország mellett ki a harmadik résztvevő a játékban?

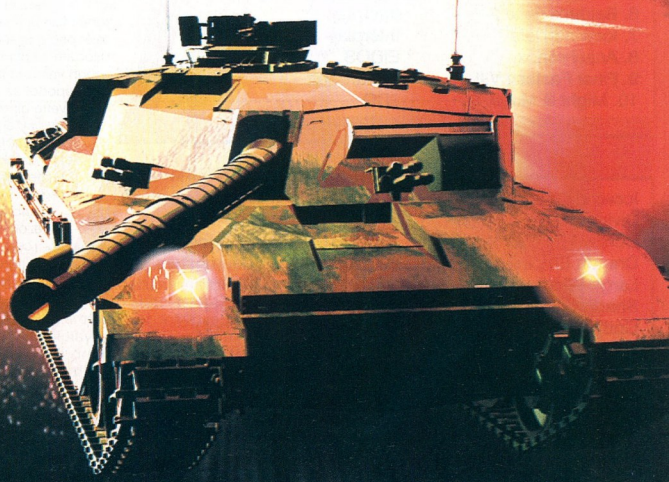
2, Milyen nyersanyag kitermelése miatt robban ki a képzeletbeli konfliktus?

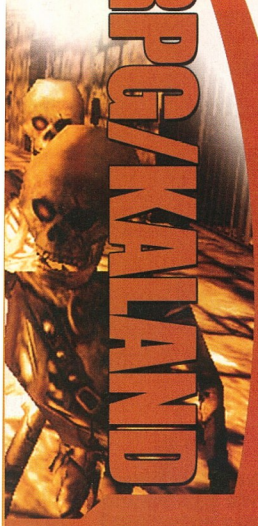
3, Ezt a kérdést a Modem Idők nevű rádióműsorban hallhatjátok. A műsor minden héten jelentkezik a Petőfi rádióban (Budapesten FM 94,8 MHz), a titeket érdeklő kérdés a 2002 május 30-ai adásban (este 22 óra) hangzik el, de a műsor archívumában a www.net.hu/modemidok címen később is megtalálható.





25 db World War 3
játék vár gazdára!





THE I OF THE DRAGON

MÉG NINCS ● PRIMAL SOFTWARE ● WWW.PRIMAL-SOFT.COM/STORY.SHTML

Érdekes akció-RPG-vel kíván a moszkvai illetőségű Primal Software a köztudatba robbanni. A Magic Carpet és a Drakan kellemes egyvelegét nyújtó The I of the Dragonban ugyanis egy mágikus erővel felruházott sárkányt kell megszemélyesítenünk, hogy Nimoan békés - és gyarló - népét egyszer, s mindenkorra megszabadíthassuk a világukba be-betörő démoni hordák tömegétől. Mindez persze nem lesz egyszerű, és nem csak az ellenséges lények hada végett; tudniillik évszázadokkal ezelőtt sárkányok és emberek, mint két jó barát éltek egymás mellett, mikoron is egy "apró" félreértés következtében az összes sárkány elhagyni kényszerült hazáját. A hosszú évek során elkényelmesedett emberek sorozatos vereségeit azonban még ők sem tudták nyugodtan szemlélni, így hát felkerekedtek (jobban mondva felülkerekedtek büszkeségükön), s a hálátlan emberek segítségére siettek - dacára azok azóta sem szűnő ellenérzéseire. A sajátos Süsü-konverzió természetesen önálló skillrendszerrel, változatos 3D-s tereppel (kietlen síkság, buja növényzettel bíró erdőségek, forró sivatagok, hófödte csúcsok), és 3 választható sárkánnyal kívánja magával ragadni a gyíkkedvelő játékosokat.

54 ... GoldenLand
56 ... Shadowbane
57 ... Nightstone
58 ... Freedom Force
60 ... Might & Magic IX
63 ... Dungeon Siege
66 ... Simon the Sorcerer 3D

TARTALOM

1. Dungeon Siege	Microsoft
2. Freedom Force	Electronic Arts
3. Dark Age of Camelot	Wanadoo
4. Diablo II: LoD	Blizzard
5. Wizardry 8	Sir-Tech
6. Baldur's Gate 2	Interplay
7. Icewind Dale	Interplay
8. Anachronox	EIDOS
9. Final Fantasy VIII	SquareSoft
10. Might & Magic IX	3DO

TOP 10

Icewind Dale II	2002/07	Virgin Interactive
Divine Divinity	2002/08	CDV
Curse: The Eye of Isis	2002/09	Wanadoo
Dragon Empires	2002/09	Codemasters
Largo Winch	2002/09	Ubi Soft
Shadow of Memories	2002/09	Konami
Gothic 2	2002/11	JoWooD
Inquisition	2002/11	Wanadoo

ELŐREJELZÉS

EVERQUEST 2

MÉG NINCS ● VERANT INTERACTIVE

Április végén jelentették be, természetesen az E3 előtt, hogy lesz EverQuest 2. A minimális gépigényére nézve őszinték voltak a fiúk (a megjelenésig, 2003 októberéig ez még változhat), PIII 733 MHz (vagy Athlon XP), 512MB RAM, GeForce 3-as kártya - persze ha jobb van, az sem gáz...

A második rész az elsőhöz képest időben előrébb helyezkedik majd el, három kontinens lesz elérhető, a zónák fele új lesz, a másik felét pedig újjáépítik Norrath alapján. Azonban több változás is történt, a Freeportot az ottani milícia vette birtokába, és a paladinok egy Marr nevezetű új részre szorultak ki.

A játékosok vásárolhatnak maguknak házat, és ahogy az egyes szekciók gyarapodnak, a világ úgy hoz majd létre újabb és újabb őrtornyokat, ahol az NPC-k fognak majd szolgálatot teljesíteni. Az egyes karakterek generálásánál csak a fajt, a megjelenést, valamint a nemet lehet majd megválasztani, az osztályok, és az összes stat a játék folyamán alakulnak majd ki. A hatodik szinten tudunk majd választani alapvető osztályt: harcos, pap, mágus, csavargó, vagy kereskedő. A tizenötödik szinten tovább részleteződnek, majd a harmincadikon már végleges döntéssel kell megállapítanod az adott karakter életének alakulását. Az előre betervezett limit a századik szint, de lehet, hogy a kiegészítőkkel el lehet majd érni a kétszázadikat is.

ANACHRONOX

EIDOS ● ION STORM ● WWW.PLANETANACHRONOX.COM/FEATURES/ENCYCLONOX

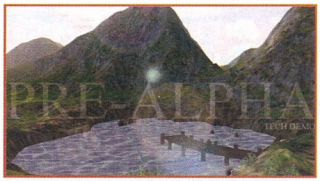
Noha az Anachronox-rajongók már szinte a játék kijövetele óta tudják, hogy imádatuk tárgya egy – PC-n legalábbis – soha ki nem teljesedő trilógia első része, ez nem akadályozta meg őket abban, hogy meglepjék a világot egy minden részletre kiterjedő összeállítással, az Encyclonox-szal (figyelitek, milyen leleményes szójáték?), amely tulajdonképpen az Anachronox világában közkézen forgó fegyvereket illetve felszereléseket, valamint NPC-ket rendszerezi hasznossági mutatók alapján. Minden fannek kötelező darab!

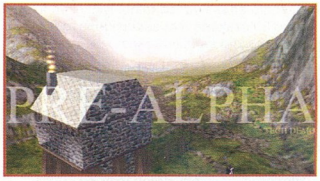
SHADOWBANE

UBISOFT ● WOLFPACK STUDIOS ● SHADOWBANE.UBISOFT.COM/HOME/NEWS.SHTML

Már javában készülget a UbiSoft fantasy témájú online szerepjátéka, a Shadowbane. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint, hogy a cég a napokban hírül adta, hogy üdvöskéjét már a falánk bétatesztterek elé vetette, ezzel is jelezve tárgyiasult formájának egyre gyorsabb ütemben történő közeledését. További információkat a játékról az előzetesünkben találhattok.

ARCHAEAN





MÉG NINCS ● EMAGE ● WWW.ARCHAEAN.COM

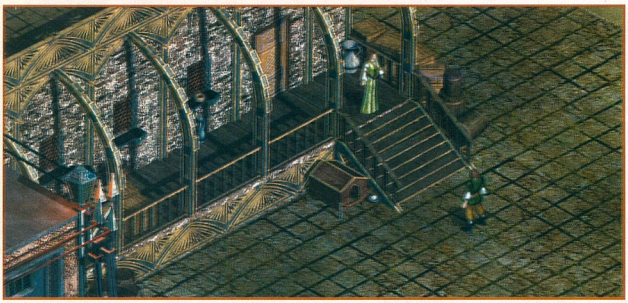
Sajnálattal kell bejelentenem, hogy számos neves fejlesztőgárda (köztük a szépemlékű Looking Glass) után az eMage is kivonulni kényszerül a számítógépes játékpiac színteréről, ugyanis a cég a minap financiális okokra hivatkozva bejelentette – remélhetőleg csak ideiglenes – bezárását, jobban mondva szétesését, ezzel veszélybe sodorva a még fejlesztésben lévő ígéretes projektjét, az Archaeant. Még mielőtt azonban mindenki hangos sírás-rívás közepette kifakadna e sikervárományos játék elvesztése okán, elárulom, hogy azért nem ennyire drasztikus a helyzet, főleg ha a fejlesztők igencsak reménykeltő hozzászólásait nézzük, hiszen a hivatalos honlapon még ebbe a fájdalmas hírbe is sikerült némi lelkesítő elemet belecsempészniük…

PRINCE OF QIN

STRATEGY FIRST ● OBJECT SOFTWARE ● WWW.STRATEGYFIRST.COM

Csak nem bír elszakadni a kínai történelemtől az Object Software, hiszen a Fate of the Dragon nevezetű valósidejű stratégiája után most is a kommunizmus utolsó védőbástyájaként ismert ország múltjára koncentrál, bár való igaz, ezt már a Diablo óta divatos akció-RPG műfaj jegyében teszi. A Prince of Qin egészen 2.200 évvel ezelőttre, a Qin-dinasztia uralmának utolsó éveibe kalauzolja el a játékost, természetesen Qin elismert hercegének, Fu Su-nak a bőrébe bújva. 150 nemjátékos (NPC) karakter, eddig még sehol nem látott, kifinomult harcrendszer, s 500 játékost elbíró multiplayer szerver – ezek fogják jellemezni a programot ez év végén, legalábbis a dicshimnuszokat zengő sajtóanyagok szerint.

Puma



GOLDENLAND

▸ MÉG NINCS ● BURUT SOFTWARE ● WWW.BURUT.RU/HTMLAME/GL2.PHP ◂

GONOSZ ISTEN, HŐSÖK KULTUSZA, RENGETEG FEGYVER, SOK VARÁZSLAT, KELL MÉG VALAMI, HOGY NE EGY BÉKÉS VILÁGBA CSÖPPENJÜNK?

Csak 300 év telt el azóta, hogy egy isten vad hordáit az emberek legyőzték, és a béke birodalmát hozták létre a csaták által felégetett földeken, az Arany-hegyek völgyében. Az ország csodálatos virágzásnak indult, és a lakosok kezdték elfelejteni a gonosz istent, Drah-Shoót, ahogy a háború éveinek szenvedését is. A csatákban bátorságukról tanúbizonyságot tett hősöknek kultusza született, és templomokat emeltek dicsőségükre. Arany Föld népe elfeledkezett arról, hogy mennyei segítője is volt a hosszú háború alatt, figyelme elterelődött a Fény Istenéről. Úgy nézett ki, hogy a békét és a jólétet semmi sem veszélyeztetheti. A felhőtlen napok ez idáig tartottak Darh-Shoo bukása óta. A naiv nép nem figyelt fel az intő jelekre. Nem vették észre, hogy a szörnyek kezdenek újra előbújni undorító üregeikből, nem érezték meg a völgyet átható gonosz szagát, melynek éhsége határtalan. Egy ember volt csak, a kultusz legmagasabb rangú papja, aki felismerte azt, hogy 300 évvel ezelőtt hasonló jelek kísérték a gonoszság istenének eljövetelét…

Nos, ez lenne az orosz Burut Software által készülő RPG háttértörténete. (Akinek nem ugrott volna be, hogy honnan is ismerős a Burut, azoknak megjegyzem, hogy a Kreed is az ő kezük munkája!) Ígéretesnek hangzik, mivel van benne minden, ami egy jó RPG-hez kell, gonosz isten, béke, háború, nagy hősök, szenvedés, stb. Na, de nézzük meg, a sztorin kívül mit adnak még a progihoz. Az első dolog, ami nekem tetszett, az a 75-120 óra játékidő, ami azért tényleg nem rossz. Ez talán akkor minősíti legjobban a programot, ha egyben töltjük majd el a monitor előtt. Aztán megakadt a szemem a bejárható területek számán is: három nagy kontinenst látogathatunk majd meg: Turbernt, a katonás rend hazáját, Marviát, a káprázatos távol-keletet és Alberiát, az amazonok birodalmát. Ezeken a helyeken több mint 200 térképet kell majd „kivilágosítanunk" (így már érthető a hosszú játékidő, igaz?). Az ígéretek szerint 400 karakterrel találkozhatunk, mind különböző megjelenéssel, tulajdonságokkal ellátva. A fegyvereket és felszerelési tárgyakat illetően a „mérhetetlenül sok" szerepel a fejlesztők oldalán. Újdonságként jelölik meg a dárdákat és a számszeríjakat, én mintha találkoztam volna már ezekkel és ezekhez hasonlókkal más játékokban is. Természetesen nem csak egyedül kell majd szembeszállnunk a gonosszal, a kaland folyamán szerezhetünk magunk mellé társakat is – irányításuk a körökre osztott harcrendszerből eredően előreláthatólag nem lesz nehéz. A bevált stratégiai elemek azért itt is megmaradnak, így a formáció kiválasztására, célzott lövések/ütések végrehajtására, gyors eszközök helyeinek használatára bizton számíthatunk. A karakterek tulajdonságainál 7 elsődleges tényezőt határozhatunk meg (erő, gyorsaság, ügyesség stb.), ezekből származtat a program 40 másik értéket, ám hogy ezek mik lehetnek, arról egyelőre én is csak találgatni tudok (Remélem, nem köveznek meg, ha nem lesz igazam, de szerintem ezek a BG-hez hasonló mágiaellenállás, hátbatámadási szorzó vagy valami hasonló értékeket fedhetnek). Ezeken felül még 30 szakértelmet és tulajdonságot tudunk majd karakterünknek megszerezni.

Akik szeretik a gyilkolás magasabb szintjét választani, tehát varázsolgatnak, azoknak egy igazán jó hírrel tudok szolgálni. A játékban szereplő 200 varázslat magában foglal hat különböző iskolát, így karakterünkkel szakosodhatunk, eldönthetjük, hogy elemi, természetes, isteni, sötét, fény, avagy az árnymágiában kívánunk jobban elmerülni – természetesen ezeknek az irányzatoknak megvannak a jó és rossz tulajdonságaik is. A játék kinézete a Baldur's Gate-et idézi, és itt is találkozhatunk természeti jelenségekkel, a varázslatok vizuális effektjeivel, repülő dárdákkal, nyílveszőkkel.

A bevált reklámszövegektől igyekeztem távol tartani az olvasókat, így nem tértem ki az ultra-hyper fejlett mesterséges intelligenciára, az őrjítően jó játékélményre, és még folytathatnám a sort. Én csak annyit tudok mondani, hogy készítettek már oroszok olyan programot, ami sok időre a gépem elé szögezett, és ezek közül nem mindegyik vírus volt… :))

_LL_

TAVASZI ÁRESŐ!

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845BG alaplap, DDR-RAM támogatás
- 6 PCI, 1 CNR, 1 AGP, 4 USB
- Ultra DMA100
- AGP 4x, Socket 478
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük. A 64MB-os GeForce4 VGA kártya, DVD meghajtóval és a 40GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel.

- Intel Pentium4 1600MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX200 32MB
- 40GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 128MB DDR RAM

129.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR + TV OUT
- 60GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM

179.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- GeForce2 MX200 32MB VGA
- AGP 4x
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 1000MHz
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

89.900 Ft

- Intel Celeron 1300MHz / 256kB cache
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó

99.900 Ft

BASE

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP MONITORRAL!

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és az opcionális Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

A kép csak illusztráció

- 15" NIC SVGA monitor
- Intel Celeron processzor 500MHz
- 64MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- Trident videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

79.999 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

SHADOWBANE

UBI SOFT ● WOLFPACK STUDIO ● SHADOWBANE.UBISOFT.COM/MAIN.SHTML

AMI EHHEZ A JÁTÉKHOZ ELENGEDHETETLEN: AZ INTERNET, A KARDOM, ÉS ÉN! PERSZE ENNÉL AZÉRT KICSIT BONYOLULTABB A JÁTÉK, NEM KELL MEGIJEDNI...

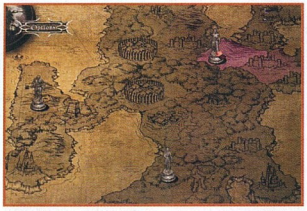
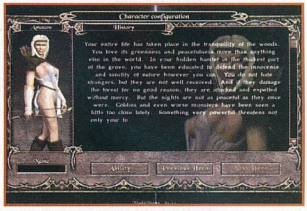
Amikor először látogattam meg a játék honlapját, elállt a lélegzetem. „Végre rájöttek!" – ez volt az első gondolatom. Aztán igyekeztem összeszedni magam, hogy minél objektívebb képet adhassak most nektek. Hmm... Nem lesz könnyű!

Soha nem voltam a netes RPG-k híve. Egyrészt kiszámíthatatlanul netezem, ezért nem lett volna szerencsés előfizetnem magam semmilyen csomagra sem, a másik ok, amiért nem vált az életem szerves részévé, az az, hogy közel hasonló élményt kaphattam otthon is, valamelyik nagysikerű progival játszva. Hiányzott valami ezekből a hálós világokból, talán az, hogy nem a játékosok tervezték és alkották meg őket, illetve csak részben voltak a „mesterei" kinézetüknek, ideológiájuknak. Nem érződött rajtuk a mindent össze-vissza átható fantázia, ami az emberek különbözőségének és közös munkájának a jele. Félreértés ne essék, nem tartom unalmasnak őket, sőt (!) izgalmas és érdekes játékélményt jelentenek, de el kellett telni itt is egy kis időnek, míg elértek egy olyan szintre, hogy minden otthoni netező komolyan elgondolkodjon azon, hogy kiadjon-e pénzt a megszerzésükre. Nagyon remélem, hogy végre a Shadowbane elhozta a változás időszakát!

Hol is kezdjem? A Shadowbane a már jól bevált középkori fantasy-világok egyikében játszódik, annak is, ha lehet ilyet mondani, a várostromos részében. A világban hét szabad (törpe, elf, félelf, félóriás, kitaszított, árny, ember) és három korlátozott (kentaur, vándorló, minotaurusz) fajjal játszhatunk. Nagyon jól kidolgozott a fajrendszer, bár ez ugyanúgy elmondható a játék történetére, szereplőire, rendszerére nézve is. A játékban különböző utak lesznek feltüntetve – varázslók, gyógyítók, harcosok és csavargók nyomdokaiba lépve specializálódhatunk. Ezek foglalják magukba azt a harminc (jól olvastad! :)) különböző kasztot, amibe játékosként kerülhetünk. Sokszínűségüket kár lenne megpróbálnom egy oldalba belesűríteni (hosszúra nyúlna, ha a sötétlovagtól kezdve az utazón át az alkimistáig ecsetelném mindet), ajánlom, hogy mindenki böngészgesse a játék oldalát, garantáltan hosszabb időt el lehet ott tölteni! Egyszerűen félelmetes, milyen pontossággal, és mégis mekkora szabadsággal készítik elő a terepet a kalandozásra. Az anyag, amit felvonultattak már idáig, egy könyvet is megtöltene. Nagyon tetszett, hogy nem csak említik, reklámozzák a dolgokat, hanem be is mutatják azokat a látogatók számára, pedig egy ilyen stílusú játéknál van mit a közönség elé tárni. Na, de ne kanyarodjunk el nagyon, nézzük inkább azt, hogy mi az, amiben a Shadowbane a hagyományokat követi, és mi az, amiben teljesen új. A jól bevált céhekbe tömörülési lehetőséget megtartották, aminek csak örülni tudok, mindjárt elárulom, hogy miért! Találhatunk itt is NPC-ket, adott küldeteséket; rálelhetünk több mint harmincféle bestiára, ami nem sok, de cserébe van valami, ami kárpótol bennünket! És emiatt volt a „végre rájöttek" felkiáltásom is! Az ellenfeleket többségében mások karakterei jelentik majd! Igen, eddig is volt már ilyen, de ez most egy kicsit más: a céheknek (alapból 13, de bárki létrehozhat újat) nagyon nagy lett a jelentőségük! A tagok azok, akik egymással harcolnak, a szervereknek köszönhetően akár seregekként is megütközhetnek egymással. Gondoljunk csak bele, hogy 4-4 ezer harcos, varázsló és egyéb kalandozó ütközik meg, felidézve a Rettenthetetlen legvéresebb jeleneteit – ilyenkor jön elő a stratégia fontossága, amire szintén nagyon figyelnek a fejlesztők. Birodalmakat építhetnek közösen, összefogással, azokban megalkothatják a saját templomaikat, lakóházaikat, szövetségre, békére léphetnek szomszédaikkal, kémeket küldhetnek ki, merényleteket szervezhetnek, királyokat, vezéreket választhatnak. Ha pedig szabadságszerető a kalandozó, akkor barangol szerte a világban, és imádkozik azon, hogy következő szálláshelyén vendégszeretők legyenek a lakosok...

Ez mind, amit a Wolfpack Studio ígér nekünk. Elég régóta dolgoznak már rajta ahhoz, hogy egy jól átgondolt, és közel tökéletesen kivitelezett MMORPG-t adjanak ki a kezükből. Ha pedig így lesz, érdemes az elsők között indulni, hogy minél nagyobb darabot szakíthassunk ki magunknak a Shadowbane által nyújtott világból, és hogy minél több erős barátra tegyünk szert, akik talán majd egy trónhoz is hozzásegítenek bennünket :).

_LL_

NIGHTSTONE

VIRGIN INTERACTIVE ● NEW HORIZON STUDIOS ● WWW.NEW-HS.COM

EGY ÚJABB KIS NÉV NEVEZETT BE A DIABLO KLÓNOK VERSENYÉBE, ÁM SAJNÁLATOS MÓDON MÁR AZ ELSŐ KÖRBEN ALULMARADT...

A fantasy stílus rajongói manapság igazán nem panaszkodhatnak, hiszen egymás után jelennek meg itthon is az olyan nagy nevek, mint a Heroes of Might & Magic 4, a Disciples 2, a Might & Magic IX vagy a Dungeon Siege. Ezek természetesen hűvös árnyékukkal rendesen csökkentik a kevesebb marketing-munkával megtámogatott játékok esélyeit, de ennek ellenére egy igazán eredeti ötlet korszerű és bugmentes megvalósításban simán tarolhatna napjainkban is. De a Nightstone esetében szerencsére egyikről sem beszélhetünk, így mindenki maradhat az általa éppen nyüstölt remekműnél; az Éjkő ugyanis a „2D-s izometrikus megjelenítésben öljük halomra a szörnyeket"-műfaj újabb reprezentánsa, a Diablo-láz 2002-es szimptómája.

Háttér

Sajnos fölösleges lenne hosszan fejtegetni a történetet, hiszen annyira az ismert klisék netovábbja („goblinok fosztogatják a tyúkólat" és tsai), hogy egész egyszerűen a legkevésbé sem képes magával ragadni az olvasóját. A szöveghez járul egy „jól szituált hangú" narrátor baljós zengése mindezek mellé, ám így is gyorsan átfuthatók a világot elárasztó rosszaságokról szóló sablonhalmok. Újdonságként szerepel(ne) a játékban az a vonás, miszerint nem egy, hanem három hősünk van, ráadásul ezekkel különböző helyekről indulva különböző érdekes, félelmetes stb. élményeket élhetnénk át.

Ez kb. úgy néz ki, hogy egy nagy, tartományokra felosztott térképen a hőseinket reprezentáló sakkfigurákat mozgathatjuk, lépkedhetünk velük egy-egy olyan megyére, ahol aztán „bezoomolunk" (Diablo-s nézetbe), és apríthatjuk az ellent. Ha kész a küldetés, a nagytérképen menthetünk, s léphetünk újabb régióba ugyanazzal a hőssel, vagy a másik kettő közül valamelyikkel. A linearitás megtörését hivatott szolgálni az a lehetőség, hogy néha el kell döntenünk, hogy a tőlünk jobbra vagy balra eső mezőt választjuk-e. Ha ügyesen csináljuk, akkor a nagy messzeségekből egy idő után összehozhatjuk kalandozóinkat egy kis csoportos akciózásra.

Karakterek

A karakterek saját névvel rendelkeznek, de elkeresztelhetjük őket máshogy is, alapban a Turek, Rhelia, Aisat betűhalmaz összecsengéseire hallgatnak. Osztályaik sorrendben a következők: harcos, íjász, varázsló – fegyverzetük ennek megfelelően kard, íj és varázsbot, plusz a mágiák. A melák Turek extrája, hogy képes pajzsával védekezni, Rhelia és Aisat lopakodni tudnak jól, meg persze mindketten lőhetnek messzire (nagyot és erőset), utóbbi ráadásul a varázslatok nyelvén is a legjobban beszél hármójuk közül. Statjaik az erő, ellenállás, szakértelem, hatalom négyesének eredőiből állnak, az esetleg szokatlannak tűnő megnevezések valójában a vitality, dexterity, magic triót helyettesítik, azaz ugyanúgy lesz manánk és hp-nk. Kapunk egy radart is, ezen észlelhetjük az ellenségeinket, valamint azok látómezejét, és így lopakodással elkerülhetjük a nem kívánt ütközeteket. Tárgyainkat egy Diablo-szerű listában kezelhetjük, de itt különválasztották a nehéz és könnyű cuccokat, így valamelyest átláthatóbb a rendszer.

A küldetések sajnos eléggé egy kaptafára mennek, de a házi barkácsolók örömére magunk is készíthetünk hasonlókat a mellékelt szerkesztővel, vagy a többjátékos üzemmódban csépelhetjük társainkat a neten/helyi hálón. De igazából ezek sem jelentenek annyit, hogy érdemes legyen hosszútávon a Nightstone elé ülni. Aki mindenképpen ilyesmivel foglalkozna, annak inkább javasolnám a Throne of Darkness-t, ami tavalyi darab, és ehhez képest mérföldekkel szebb és jobb. S míg a ToD leírásában hajlamos voltam a műfaj kedvelőit a kipróbálása felé terelgetni, ezúttal inkább gondolom úgy, hogy 2002-ben talán már talán nem vevők erre az ismételgetésekből összeragasztgatott dologra. Nem csodálkoznék, ha az Éjkő egy-két éven belül a budget kategóriában köszönne vissza…

sajoati

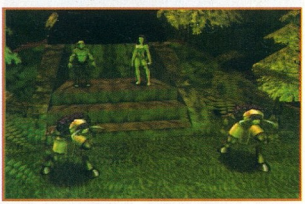
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 233MHz, 64MB RAM, 16MB-os 3D gyorsítókártya, DirectX 8.0 **JAVASLAT:** eonél többet a RAM és a videokártya együttesének upgrade-elésével érhetünk el

- „Stratégiai térkép"
- Radar
- Lopakodás lehetősége

- Ismétlés
- Klisék unásig
- Elavult rendszer

56%



FREEDOM FORCE

ELECTRONIC ARTS ● IRRATIONAL GAMES ● WWW.MYFREEDOMFORCE.COM

MIT CSINÁLNÁL ABBAN AZ ESETBEN, HA JÓ KÉPESSÉGŰ FÖLDÖNKÍVÜLI LÉVÉN SZEMET SZÚRNA NEKED A FÖLD NEVŰ BOLYGÓ? ÚGY VAN: ELPUSZTÍTANÁD...

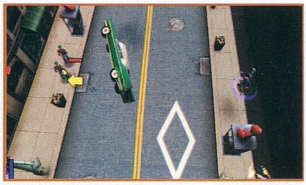
Ummáron lassan 2 éve, hogy az Irrational Games fejlesztői hozzálátottak ehhez a - hidegen csak - stratégiai RPG-nek titulált szuperhős-szimulátorhoz, és azóta nem telt el olyan hónap, hogy a szaksajtó elő ne vette volna valami miatt. Mert az, kérem szépen, tény és valóság, hogy az Amerikában oly nagyon közkedvelt szuperhíró-jelenséget eleddig egyetlen számítógépes feldolgozás sem bírta igazán megtalálni. Habár Superman, Spider-Man, és egyéb Marvel-találmányok be-belátogattak néha az elektronikus szórakoztatás médiumaiba, átfogó képet azonban sosem bírtak nyújtani a hamisítatlan képregény-hangulatról. Mert hát hasonló fába vágta a fejszéjét a System Shock 2 fejlesztőcsapata - és ígéretes vállalkozásukat ezért kísérte fokozott érdeklődéssel a média.

Az 1960-as évek képregény-világának egyik meghatározó uralkodója a Freedom Force-lapok voltak, így nem véletlen, hogy erre a szériára esett a választás, amikor egy verőfényes délután értekezletet tartottak az Irrational Games emberei. A többtucat hőssel rendelkező képregény-sorozat ideális táptalajt tudott biztosítani a fejlesztők képzelőerőinek - már ami abban az esetben kellett, hogy az eredeti alkotást a megfelelő formában tudják átvándoroltatni a monitorokra. És mindezt március 15-e óta minden amerikai állampolgár ellenőrizheti, hiszen azóta kapható az állambeli szoftverbutikok polcain, míg az európai premierre sajnos június 21-ig várnunk kell.

A tesztelő első konfrontálódása a programmal a múlt hónap során megjelent demóval történt, és nem tagadottan megtörtént a szerelem első látásra eufórikus érzése, és azóta ki sem robbantható előle. Mit tagadjam: minden megtalálható benne, ami elengedhetetlen a felhőtlen kikapcsolódáshoz: sőt talán még annál is több.

A történetbe tehát az 1962-es esztendőben kapcsolódunk be, ahol is egy hajdani kutatáson dolgozó, mára azonban már kiöregedett bácsi történetét követhetjük nyomon, aki a Central Park egyik félreeső padján gondolja át újra és újra eddigi életét. Az órák dögunalmasan telnek, és minduntalan arra a végkövetkeztetésre ér, hogy egyre hasznavehetetlenebb és egyre kevesebb értelme van életének. És, mint valamiféle jelre, belibben a képbe az a konfliktus, ami az egész játék alapját szolgáltatja: az Energy X. Ez pediglen egy idegen létforma jelenlétét feltételezi valahol a világűrben, révén a cucc földönkívüli eredetű. Máris vált a kép, és láthatjuk, hogy egy bizonyos űrzsarnok, nevezett Lord Dominion azon szent célt tűzte ki maga elé, hogy megszállja a Földet, amit egybeköt egy laza kis népirtással. Ám módszereiben némileg eltér az egyszerű lerohanás alkalmazásától, és egyéb cselhez folyamodik: az amúgy is potenciális bűnözők körébe azt a bizonyos Energy X-et szándékozik eljuttatni, ami egyebek között szuperhős-tulajdonságokat kölcsönöz a használójának. A tervbe azonban malőr csúszik, és egy szabotőr ügyködéseinek következtében a szuperenergiák célba juttatása nem éppen úgy sikerül, ahogy tervezték. Így fordulhatott elő az, hogy Energy X-flakonok tucatjai szóródnak szét Patriot City (a.k.a. New York) utcáin. És ezen flakonok megtalálói lesznek azok a szuperhősök, akik a játékban a főbb szerepeket kapják, és akiket mi is irányíthatunk majd.

Először gyanúsan méregettem a program dokumentációit, ugyanis nem értettem, mi a bánatért kapott egy ilyen egyértelműen akciójátéknak kinéző stuff RPG-besorolást. Mert az én emlékeimben a Role-Playing Game mindig is azokat a japán manga-játékokat fogja jelenteni, ahol több tulajdonsága van egy karakternek, mint hajszála, és ahol több a szöveg, mint a Háború és béke amúgy igen vaskos köteteiben. Hamar rádöbbentem azonban, hogy az első blikkre egyszerűnek és fényesen világosnak tűnő



Freedom Force tényleg az, aminek mondják: RPG. Persze nem kell megijedni, hogy úszni nem tudó barátaink szépen ámde igen hatásosan fognak elsüllyedni abban a mélyvízben, amibe a programozók szánták őket, hiszen pont az ellenkezője valósul meg: ilyen hatásosan és zseniálisan felvezetett tutorial - azaz bemelegítő - részt ritkán lát a tesztelő szeme. Először ugyanis a történet folyamát követve Minutemannel, vagyis az angol polgári forradalom egyik vezéralakjává változott szuperhőssel fogjuk elsajátítani a kezelés minden csínját-bínját, amire ki is térnék majd pár sorral később - előbb azonban kamerakezelés...

Sokat gondolkoztam azon, hogy miként lehetne a Freedom Force sajátos képregény-világát a legmegfelelőbb szóval jellemezni, ám végül csak olyan példák jutottak eszembe, mint a Max Payne átvezető képsorai, amik megdöbbentő hasonlóságad illusztrálják a képernyőn azt, amit mondjuk, egy neves rajzoló a megvásárolható füzetkék oldalaira alkotott. Itt azonban minden mozgásban van, és teljes döbbenettel figyelheti az ember, hogy amit lát, az a kifejezetett mozgó comic. Plusz mindezt olyan méretű mozgásszabadsággal megspékelve, amihez hasonlót a Black & White-ban láthatott a jámbor józer. És ez a két impozáns név, azt hiszem, elegendő garancia ahhoz, hogy biztosítson minket arról: már csak emiatt is létjogosultsága van a Freedom Force-nak a merevlemezünkön.

A kezelés alapfokon billentyű- és egérérzékeny - azt hiszem azonban, hogy ez sem az FPS-, sem az RTS-rajongóknak nem lesz szokatlan, hiszen az egyszerre legalább 6 ujj használatához már hozzászokhattak saját műfajukban. Az egér mozgatásával a képet tudjuk scrolloztatni, míg a dolgokba történő belekattintással érhetjük el az interakciót. Ez rögtön több kérdést is felvet, miszerint hogyan és hol állítható be, hogy akciózás alatt mik a lehetőségeink, illetőleg hol vannak az ikonok. Nos, kérem szépen, ikonokkal, mint olyanokkal, a kép jobbalsó sarkában találkozhatunk. Már persze, csak akkor, ha valami értékelhető dolog fölé mozgatjuk a kurzort. Olyankor azonban minden egyes tulajdonságára rápillanthatunk, kezdve a nevétől, az energiáján át a rá jellemző tulajdonságokig. És ebbe nem csak a karaktereket kell érteni, hanem minden egyes nagyobb tárgyat. Legyen az szemetesláda, lámpaoszlop, vagy kémény. És aminek neve van és kattintható, az teljes mértékben felhasználható - bármire. És, nem letagadható módon, ebben is elég nagy vonzerő rejlik, hiszen nem minden játékban adatik meg, hogy az utcán sétálva, egy hirtelen ötlettől vezérelttetve felkapjunk egy éppen parkírozó gépjárművet, majd odavágjuk egy rosszfiúhoz.

Tehát ez lenne az alaplépés, a bal egérgomb lenyomásával az aktuálisnak beállított tevékenység történik meg, ami a legtöbb esetben a gyaloglás. Következő lépés a kurzor magától történő intelligens reagálása, hiszen amint valami értelmes dolog fölé mozgunk, alapból a vele tehető legészszerűbb dolgot kínálja fel a program. A civilekkel beszélgethetünk, a rosszfiúkkal megküzdhetünk, a tárgyakat pedig magunkhoz vehetjük. A jobb klikk pedig ahhoz a menühöz vezet, amiben az összes lehetőség feltárulkozik előttünk, amiben akár civileket is verhetünk, vagy berendezési tárgyakat ütlegelhetünk.

A tájékozódásban és egyéb hadműveletekben a csapat logójaként jelenlevő felkiáltójeles üzenőemblémák fognak segíteni, melyekre kattintva a kezelés minden apró trükkjére felhívja figyelmünket a program. Úgy, mint például arra, hogy a kameranézet az ALT nyomva tartásával a tér 360 fokában szabadon forgatható, vagy a zoomolás és nézetbeállítás is hasonlóan egyszerűen deklarálható - csak úgy, mint az, hogy a játékidő aktuális mértékben számolja az eseményeket, vagy lassítsa, illetve gyorsítsa a cselekményt.

Aztán az első pályák végeztével beindul a cselekményszál is, és ahogy egyre több és több hős csatlakozik hozzánk, elérkezhetünk arra a pontra, ahol karakterfejlődési szempontok nehezednek majd vállunkra. Az igazán csodálatramélto tulajdonsága a programnak a hozzá gyártott elemek sokszínűségében és kidolgozottságában rejlik, ugyanis hősünk minden jellemző adatát felsorakoztathatjuk, tesztelhetjük, nézegethetjük - sőt mi több: fejleszthetjük is. A presztízs- és hőspontok gyűjtögetésével, amit a játékban nyújtott teljesítményünk után ad a játék, nyílik lehetőségünk a karakterfejlesztésre. Természetesen a hősöknél nem érnek véget a statisztikai oldalak, mert a történet során megjelenő összes karakterről kaphatunk részletes infólapot.

A 38 pályából álló történet során olyan pontra is elérkezünk, ahol már több mint 4 hős közül kell szelektálnunk, és nem mindegy, hogy melyik karakterünket visszük az utána lévő akcióba, illetve, hogy az milyen fejlettségi szinten áll. Sőt, már nem elég egy, vagy két karakter összehangolt mozgását koordinálni - néha mind a 4 irányításunk alá eső hősnek tökéletes együttműködésre van szüksége.

Amit nem említettem még, az a saját gyártható karakter, valamint az Internetes játék. Szóval a játékhoz kiadott kiegészítés révén saját magunknak „építhetünk" hírót, és a játékba egy bizonyos ponton be is csatlakozhatunk vele, míg a LAN és netes partikat pedig egyszerre négyen leszünk képesek játszani.

Zárszóként annyit szeretnék még mondani, hogy mind grafikailag, mind irányítástechnikailag, de persze főleg játékkoncepciójával nyűgözött le a Freedom Force, melynek megkoronázásaképpen azt az alafestő zenét és narrációt emelném ki, ami minden képregény-olvasó álma lehetne - egyszóval a tökéletes megszámítógépesedés jutott osztályrészéül a képregények világának. Örüljünk neki!!!

Bagó Péter

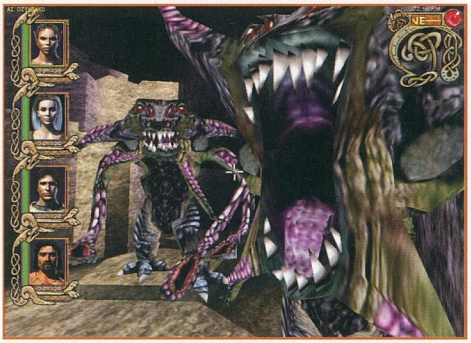
ÉRTÉKELÉS

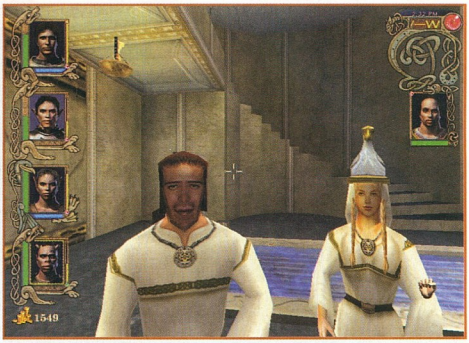
MINIMUM CONFIG: PII 300MHz, 96MB RAM, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 16 MB Direct3D videokártya, WinSx **JAVASLAT:** Válaszd a teljes installt, hogy ne CD-ről töltsön a játék, valamint a videokártya újabb generációi közül válogatni, és persze a RAM-ot is nyugodtan nyomhatjuk 128-ig, vagy 256-ig

Játék közbeni mentési lehetőség
A hangulat, az irányítás
Az ötlet, a grafika, és a hangjai

Néha kicsit labilis az irányítás...
...és a kamerakezelés is

88%





MIGHT & MAGIC IX

▸ 3DO ● NEW WORLD COMPUTING ● WWW.MIGHTANDMAGIC.COM ◂

A SOROZAT IMMÁRON A KILENCEDIK RÉSZÉNÉL TART – DE VAJON MEGÉRTE VÁRNI AZ ÚJ EPIZÓDRA?

Nem véletlen a kétely a Might&Magic-széria legújabb tagját illetően. Az előzetes hírek alapján viszont nagy hévvel várta még mindenki, hogy ismét kalandozhasson kicsit a Might&Magic és a Heroes of Might&Magic világában. Aki esetleg nem tudná még, ez a két különböző stílusú játék egyazon témát ölel fel, és természetesen egyazon készítőtől származik. De térjünk vissza a játék beszerzése után feltámadt kételyre: a hatodik résszel újra feltámasztott és tovább ápolgatott kultuszt akarták az alkotók megfogni, ám nagy bakot lőttek – a hatodiktól a nyolcadik részig egy olyan tábort tudhatott magáénak ez a játéksorozat, ami méltán tette híressé. De a három rész alatt (és az előtte lévőkkel) már annyira kiaknázták az összes lehetőséget, hogy nehéz lett volna bármi újat mutatni. Valljuk be, ez nem is nagyon sikerült. Ami régen izgalmas és magával ragadó volt, az mostanra elavult és unalmassá vált. Persze ne gondoljon itt senki semmi rosszra, hisz nagy híve vagyok a stílusnak – nemhogy az elmúlt három részhez volt szerencsém, de egy lázas időszakomnak köszönhetően megpróbáltam a régebbi részekhez is hozzájutni (több-kevesebb sikerrel). Ám a Might&Magic IX a „húzzunk le egy újabb rókabőrt" tipikus esetének tűnik első pillantásra.

Mint már fentebb említettem, két játékstílus épül ugyanarra a világra (volt egy-két „kicsapongás" a 3rd-person világába PC-re és más platformra is), amelyek a legelterjedtebbek – mindkettő nagy rajongótábort tudhat magáénak, ami persze nem jelenti azt, hogy ha valaki szereti az egyiket, akkor a másikat is (kivéve engem :)). A 3DO és a New World Computing jó (vagy talán kevésbé jó, a végeredményt tekintve) marketingjének köszönhetően a Might&Magic IX és a Heroes IV szinte egyidőben jelent meg a piacon. Mindkettőnél hatalmas változtatásokat ígértek, amit ugyan be is tartottak, de vajon jó-e egy bevált és biztos sziesztémát ismeretlen közönségsikerű újításokkal megbolygatni? A New World Computing elérkezettnek látta az időt, hogy kedvelt játéka új köntöst kapjon, immáron teljesen 3D-ben. Ehhez a LithTech engine-jét használta fel, ami nem is volna baj, hisz jó pár sikeres játék készült már ezekre az alapokra – sajnos azonban a M&M9-nek ez nem túlságosan sikerült. Alapesetben 800x600-ban játszhatunk, amit a vállalkozó kedvűek az autoexec.cfg nevű fájlban manuálisan átírhatnak, de az a menürendszer szétesését okozhatja. Az új motor ellenére túlságosan szögletes maradt minden: a karakterek, a szörnyek, a tárgyak, és maga a táj is. Kidolgozásuk olyan, mintha egy gyerek készítette volna, az élőlények mozgása pedig esetlen és darabos. Persze mindent le lehet nyelni, és az eddigi véleményemből úgy tűnik, hogy abszolút a csúcsgrafikára vágynék – pedig nem így van, hisz soha nem érdekelt annyira a kinézet, ha jó volt a hangulat. Ám a meghirdetett élő környezet helyett mit látok? Csupán szörnyektől hemzsegő erdőt és tétlenül mászkáló lakosokat a városokban. Sokat nem akarom semmihez sem hasonlítgatni, de azért meg lehetne nézni a Gothic nevű játék városait ezekhez képest.

Akinek volt már szerencséje a Heroes IV-hez, és játszott már egy kicsit a M&M9-cel, annak szembeötlő lehet a tény, hogy bizony ezeket egy kaptafára készítették. A fent emlegetett újítások – főleg a szerkezetre gondolva – tulajdonképpen ugyanazok mindkét játékban, ettől kicsit olyan érzése van az embernek, hogy nem volt elég idejük mindkettővel külön foglalkozni, külön ötletekből meríteni, ezért igen hasonló rendszerre építették fel őket. Később majd leírom, hogy mire is gondoltam, ám most nézzük a kezdetektől a játékot: az intró hanyagolható, láttunk már jobbat is az előző részeknél, ám a menü kellemesre sikeredett,

mint mindig. A karakteralkotásnál már kezdődnek a gyanús dolgok. Csupán négy faj közül választhatunk, ezek az ember, törpe, elf és félork lehetnek, ami szerepjátékos szemmel nézve igen csekélynek mondható. A nemek közötti választás lehetősége természetesen megmaradt, a különböző stílusú hangok jópofák, ám a kasztválasztáshoz érve igencsak megdöbbenhet az, aki játszott már a korábbi részekkel. Csupán kétfajta közül választhatunk: karakterünk vagy az erő, vagy a mágia ösvényét járhatja – magyarul szólva, vagy harcos lesz belőle, vagy mágiahasználó. Később persze meg van rá a lehetőségünk kalandozásaink során, hogy különböző küldetéseket elfogadva és teljesítve egy magasabb szintre lépjünk a kaszt-ranglétrán. Így a harcosnál választhatunk, hogy belőle pénzért harcoló zsoldost, vagy a becsületkódex szerint élő keresztes lovagot akarunk faragni, míg a varázslással foglalkozóknál dönthetünk, hogy az istentisztelő papság, vagy inkább a mágia felé vesszük utunkat. Hogyha az egyik lehetőséget kiválasztottuk, akkor vissza már nem lehet csinálni, viselnünk kell döntésünk következményeit. Ha a választott kaszttal is kapunk egy újabb ilyen küldetést, akkor újfent két magasabb rangú kaszt közül választhatunk – így végül 12 játszható kaszttal találkozunk, hat a harcosból, hat pedig a mágiahasználókból. Ezért mielőtt nekivágnánk a játéknak, alaposan olvassuk el a kézikönyvet, hogy melyik mire képes, nehogy egy elrontott választás miatt aztán kárba menjen többórányi (illetve napi) játékunk. A karakterfejlődésnek ezen ötlete kicsit több karakterosztállyal a Heroes IV-ben szintén felfedezhető, hisz ott is a képzettségek határozzák meg, milyen osztályba lépünk át.

A karakterkészítés másik meghatározó tényezője, a tulajdonságok és képzettségek már nem mentek keresztül ilyen gyökeres változásokon – a hat fő tulajdonság szerepe annyira egyértelmű, hogy hosszasan nem is szentelnék nekik időt. Ám egy dolog szembeötlő volt netes barangolásaim során, ez pedig az új kasztrendszernek köszönhető „tápolás" (extraerős harcosok és IQ-császár mágusok gyártása). Ilyen volt, amikor egy félorkból 25-ös erejű és 22-es állóképességű gyilkológépet készítettek – hogy ez hogyan hozható össze? Úgy, hogy a félorknak egy tulajdonságpontért kettővel nő az ereje, és ha elhatározzuk, hogy nem akarunk mágiát alkalmazni, úgy az intelligenciából pluszpontokhoz juthatunk. Ugyanez a módszer megjátszható a mágiahasználóknál is – ezzel pedig csak arra szeretnék utalni, hogy ennek az újfajta rendszernek sajnos nagyon egyirányúan szélsőséges lehetőségei vannak. Persze az igazán komoly játékosok nem fognak ilyen karaktereket készíteni, mert (saját tapasztalat alapján) ezekkel az ultratápos kalandorokkal nem olyan élvezetes játszani, nincs az az igazán életszerű érzés, hogy meg kell küzdenünk minden egyes tapasztalati pontért (XP). Az eleinte túlságosan is egyszerűnek érezhető kasztrendszer végül is egy idő után megszokható, sőt, ha azt nézzük, valóságosabb is így, egyik szintről a másikra fejlődni, mint például azonnal egy lich-szintű egységgel kezdeni. Hisz így jobban érezzük, hogy karakterünk a szintlépésekkel egy bizonyos irányba fejlődik aszerint, amit „nevelni" szeretnénk belőle – ha például a jó úton akarunk haladni, és paplovagot vagy papot szeretnénk fejleszteni, akkor nincs más dolgunk, mint felkeresni a városokban a templomokat, ahol felajánlják erre a lehetőséget. De ugyanígy be kell épülnünk valamilyen szinten az alvilágba, ha netalántán egy bérgyilkost szeretnénk. Ám az már kevésbé tetszik, hogy a fajok nincsenek összefüggésben a választható kasztokkal, mint olyan sok szerepjátékban. A négyfős csapatunk mellé, mint már megszokhattuk, most is tudunk segítőket felfogadni, kit pénzért és havi juttatásokért, kit pedig teljesen ingyen (ők vannak kevesebben). Összesen három lehet belőlük – az egyetlen probléma csak az, hogy egyáltalán nem tudjuk megnézni a tulajdonságaikat. Tehát ha felbérelünk valakit, fogalmunk sincs, hogy mit tud az illető. De hát kit is érdekel az a pár ezer ablakon kidobott arany, nem?

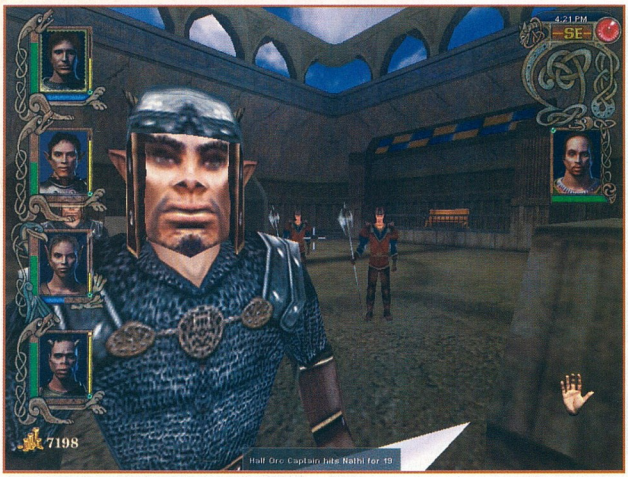
Térjünk rá a számítógépes szerepjátékok oly fontos és nagyon meghatározó oldalára, a háttértörténetre. Mint már említettem, az intró igen silányra sikerült, túl sok mindenről nem szól, csak amolyan: „van, amikor jól mennek a dolgok, van, amikor nem". Ezenkívül semmi kezdő sztori, hogy nagy háború volt, a király meghalt, vagy valami hasonló (az ilyen ötletek helyett persze jobb, hogy nincs is :)). A föld, ahol ezúttal játszódik a M&M9, Chedian, azon belül pedig kis szülőföldünkön, a Ravensford nevű szigeten kezdjük a játékot. Az első házban megtanulhatjuk a játék kezelését a különböző pergamenekből és közös rokonunktól (minden karakter egyszerűen csak nagyapának szólítja, ami igen különösen hangzik egy vegyes felállású csapat esetén). Ezután elindulunk a nagyvilágba szerencsét próbálni, telve reménnyel és önbizalommal, mígnem egy vihar hamar véget vet nagyra törő álmainknak, és hajótörést szenvedünk egy baljós nevezetű szigeten (Hamvak szigete). Na, körülbelül innen kezdődik maga a játék, és természetesen azonnal fegyvert, illetve varázstekercset kell ragadnunk, mert ránk ront a szörnyek – egyelőre még igen gyenge – serege. Néhány percnyi

A MIGHT&MAGIC SZÜLŐATYJA

Jon Van Caneghem volt mindig is az egész Might&Magic-féle világ gerince és atyja. A számtalan rész alkalmával rengeteg mindennel foglalkozott a játék elkészítésénél, volt producer, designer, rendező, történet- és dialógusíró, és még sok más, többek között a New World Computing elnöke is. Tulajdonképpen az ő ötlete volt, hogy egy körökre osztott stratégiai játékot alkossanak meg a Might&Magic világára. Ez volt a Heroes of Might&Magic, ami szintén átütő sikert aratott világszerte, és már ebből is a negyedik résznél tartunk jelenleg.

NEW WORLD COMPUTING ÉS 3DO

A New World Computing 1998-ban immáron a 3DO-val karöltve megjelentette a sorozat hatodik részét. Ez volt az első olyan rész, ami már Windows-os alapokra készült, és teljesen új grafikus motort kapott. 16 bites, 65 000 színben gazdag világban járhattunk csapatunkkal. Azóta e két cég neve szinte összeforrt a Might&Magic világának köszönhetően, évről évre a 3DO vállalja a sorozatok újabb részeinek kiadását. Ők biznak a sikerükben, hát mi miért ne tennénk?



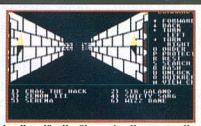
játék után aztán találkozunk Yrsával, aki kinevez minket a világ megmentőjének, miután megölünk néhány kellemetlenkedő sárkánylegyet. Végül is tőle kap az egész játék értelmet, ő mondja el, mi is folyik Chedian világán: természetesen ismét van egy gonosz, bizonyos Tamur Leng, illetve az ő hordája, a Beldonianok, akik rettegésben tartják az egész világot. A helyzetet bonyolítja, hogy Chedian világának lakosai hat különböző klánba tartoznak, és milyen meglepő, háborúban állnak egymással. Ebből adódik, a mi feladatunk az lesz, hogy felkeressük a hat klán vezetőjét, és békére buzdítsuk őket, majd pedig együttesen hadba állásra a gonosz ellen. A hat klán hat különböző helyszínen található meg a városokban (brrr, ez a sok hatos eszembe juttat valamit), tehát kalandozásaink ezekben a városokban, és azok környékén folynak, illetve zajlanak majd. Azért mondom, hogy folyik, mert ahogy azt már az eddigi részekben megszokhattuk, a leggyorsabb és legbiztonságosabb módja az utazásnak egyik helyről a másikra a bizonyos ellenszolgáltatás fejében történő hajózás – itt megjegyezném, hogy még a hatodik részben is szebb hajók voltak, mint itt. Persze ha valakinek van kedve kutyagolni a hatalmas terepeken, az megteheti, csupán arra kell ügyelnünk, hogy egy negyedik szintű csapattal ne nagyon botoljunk bele sárkányokba. A hat említett város mellett található egy hetedik is, ami viszont már csak akkor elérhető, ha végeztünk a többinél dolgunkkal, mivel ez a végső helyszín.

Tehát a történet igen sablonosnak mondható, ami szintén igaz a különböző küldetésekre is – ezek a különböző helyek szörnyektől való megtisztításáról, tárgyak megszerzéséről, levelek kézbesítéséről szólnak, ami nem visz túl sok színt a játékba. Ráadásul még mindig megvan az a hibája, hogy sokszor jóval több időt töltünk el azzal, hogy megtaláljuk azt, aki adta a küldetést, mint azzal, hogy teljesítsük a küldetést. Tisztelet a New World Computingnak, hogy nem akar a régi hagyományokon változtatni, de azért többre is telhetett volna! Hol maradnak az intrikák, az egyik vagy másik oldalra való állás? Egyszerűen az van, hogy járjuk a városokat, beszélünk emberekkel, ők mondják, hogy mi a bajuk, mi meg majd megoldjuk. De hogy mit, hol, merre, meddig, azt már ránk bízzák, keressük meg magunk a dolgok nyitját. Ezzel persze a játékidőt meg lehet növelni, ám egyenesen arányosan csökken vele az ember türelme is. A sok értelmetlen mászkálással eltöltött óra a szörnyekkel és rablókkal teli terepeken – mintha nem is élne más ezen a vidéken. Persze tudom, hogy a korábbi részek is pont ilyenek voltak, de ott valahogy több volt a terepen az egyéb felfedezhető épület, mint ezúttal.

Az igazság az, hogy a M&M9 pár órányi játék után csalódást okozott, ám amikor láttam karakterein fejlődését a megadott irányba, kezdtek egyre jobban a szívemhez nőni, és már alig vártam, hogy varázslóm grandmaster szintre léphessen a dark magic (fekete mágia) képzettségben. Kicsit talán túl szigorú voltam, így utólag visszaolvasva a cikket, de nem szerettem volna a játéksorozat iránti rajongásom miatt rózsaszín ködöl a szemem előtt értékelni a játékot. Megpróbáltam objektíven szemlélni, és kiemelni azokat a dolgokat, amelyek megváltoztak, illetve meg kellett volna, hogy változtassák őket. Valójában a 3D-s világ nem lett olyan szép, mint várta volna az ember, hisz ha megnézzük, hogy nem sokat változott az elmúlt három részhez képest, akkor ez szégyen. De hogy a történetírást is ennyire felszínesen vegyék, az már szíven ütött. Kicsit olyan összecsapottnak tűnt nekem játék, még ha a végére már meg is szoktam a hibáit, illetve a bugokat (a legsúlyosabb számomra, amikor egy rabló beleesett a tengerbe, az nem fulladt meg, hanem tovább mászkált a tengerfenéken… hmm, halember :)), végül azt hiszem, ebbe is bele fogok szeretni, mint a sorozat eddigi részeibe…

Crowie

A KEZDETEK



A Might&Magic-széria 1984-ben debütált, és kezdte a törtetlenül sikeres útját a Book1: The Secret of the Inner Sanctum alcímet viselő résszel – ez a lassan húsz éve létező siker azért sejtet valamit. Akkoriban a projekt teljesen a New World Computing kezében volt, ők fejlesztették, illetve adták is ki a játékot PC-re. Ez a 256 kilobyte-os EGA grafikával rendelkező játék akkor és ott megrengette az egész játékvilágot. Sokkal könnyebb volt kezelni, mint a Wizardry-t, viszont keményebb volt, mint az Ultima. A játékot egy Apple IIc típusú gépen készítették, optimalizálva a belsőnézetes kezeléshez, ami annak idején egyedülálló volt. A first person csapatirányítós CRPG-k világa tehát lekezdődött.

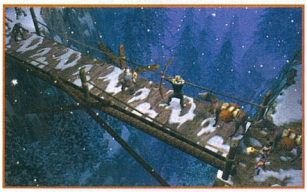
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 400MHz, 64MB RAM, 16MB gyorsítókártya, WinSx **JAVASLAT:** Ennél azért jóval több memória szükséges az élvezetes játékhoz, továbbá nem árt egy kicsit izmosabb gép sem.

Megváltozott kaszt- és varázslatrendszer
Nagy bejárható terület és dungeonök

Annyival nem lett jobb a grafika
Idegesítő bugok

80%



DUNGEON SIEGE

▸ MICROSOFT ● GAS POWERED GAMES ● WWW.DUNGEONSIEGE.COM ● A HÓNAP JÁTÉKA ◂

KEZDHETITEK MELEGÍTENI A DIABLÓN MEGEDZŐDÖTT UJJAITOKAT – A GPG RÉGEN VÁRT TRÓNKÖVETELŐJE JÖTT, LÁTOTT… ÉS GYŐZÖTT!

Manapság, amikor már annyira nehéz új ötletekkel előrukkolni a játékpiacon, sok cég inkább megpróbál a nagy elődök jól bejáratott sémáira építeni, és azokat néhány saját ötlettel megfűszerezve egy még jobb egyveleget gyúrni belőlük. Ez sajnos az esetek legnagyobb százalékában nem jön össze, és csak egy újabb „rókabőr" lesz a próbálkozás vége, ami hamar eltűnik a virtuális süllyesztőben. Szerencsére néhány fejlesztőcég esetében a készítők neve általában garancia a készülő program minőségét illetően, mint ahogy az a korszakalkotó Total Annihilation vezető tervezője, Chris Taylor esetében is így van. A Dungeon Siege is a már jól bevált alapokra építkezik, ami miatt kicsit úgy érezhetjük, mintha egy olyan programmal játszanánk, amit a Diablo 2-ből, az Icewind Dale-ből és a Darkstone-ból gyúrtak össze, megfejelve nagyon jó saját ötletekkel, és egy minden várakozást felülmúló 3D engine-nel. Az imént felsorolt nagy nevek alapján talán kikövetkeztethető, hogy a DS nagyon addiktív, olyannyira, hogy a Civ III-mal eltöltött órák alatt az emberen elhatalmasodó „csak még egy kört" érzés itt is igen erős, csak itt nem még egy kört, hanem még egy csapat szörnyet, még egy kincsesládát, még egy dungeont akarunk majd. Amikor engem ért a megtiszteltetés, hogy írhatok a Dungeon Siege-ről, már előre sejtettem, hogy az elkövetkező hetekben nem sok más dolgot fogok az evésen, alváson és a játék tesztelésén kívül csinálni. „Sajnos" sejtéseim beigazolódtak, minek következtében ez az akció-RPG egyveleg igen komoly negatív hatást gyakorolt a társadalmi életemre :), és napi sok óra játék után nyugodtan állíthatom, hogy nem csinál rossz vásárt az, aki ebbe a játékba fekteti nehezen összekuporgatott forintjait. Na, de ne szaladjunk ennyire a dolgok elébe, lássuk inkább, milyen világ is az, ahol a Gas Powered Games-nek köszönhetően irthatjuk az ellent.

Egy ismeretlen, veszélyekkel teli, új világ A GPG nem akart a már szinte mindenki előtt ismert Dungeons&Dragons szabályokra építkező világok egyikében játszódó játékot, ehelyett inkább megalkották saját birodalmukat a fantázia végtelen síkján, amelyet Ehb királyságának neveztek el. Ehb természetesen rendelkezik olyan elemekkel, amelyek nem lesznek ismeretlenek a fantasy-stílus kedvelői számára, de számos olyan új faj, szörnyeteg és varázslat is belekerült, amikkel eddig máshol nemigen találkozhattunk. A táj elképesztően változatos, a hatalmas erdőktől kezdve a hóvihar tépte dombokon keresztül a vészjósló, homályos barlangokig van itt minden; és ha ez nem lenne elég, mindez hatalmas méreteket öltött, így aztán valóban grandiózus felfedezőutaknak vághatunk neki, amikor pl. az egyik városból a másik felé vesszük az irányt. A történet szerint a főleg emberek és törpék által benépesített királyságban a járaváló népek békében tengetik mindennapjaikat, amikor a velejéig romlott Krugok (elég rusnyán néznek ki, mondjuk úgy, hogy ők a helyi orkok) lerohanják a szebb napokat is látott birodalmat, és mindenkit megölnek, aki csak az útjukba kerül. Itt jövünk képbe mi egy egyszerű farmer alakjába bújva, aki éppen a kertjét rendezgeti, amikor beesik hozzá halálosan sebesült szomszédja, és utolsó szavaival arra kér minket, hogy vágjunk magunknak utat Stonebridge-ig, és vigyük meg a hírt a brutális támadásról. Hogyan is mondhatnánk nemet egy haldokló barátunk utolsó kérésére? :) Így hát egy percet sem elvesztegetve magunkhoz vesszük egy szál tőrünket, és a kis fahídon átkelve nekilátunk, hogy eddigi, békés létünket magunk mögött hagyva hőssé váljunk a mély sebekből vérző Ehb királyságában.

<u>A hőssé válás rögös útjai</u>

A karaktergenerálás a játék elején teljesen máshogy zajlik, mint a Diablo 2-ben vagy akár a Baldur's Gate sagában. Itt nem

határozhatjuk meg, hogy emberünk milyen faj képviselője legyen; nem oszthatunk szét adott pontszámot alap tulajdonságaink és skilljeink között; nincsenek speciális képzettségek. Sőt, még annyira sem körvonalazhatjuk leendő kedvencünk típusát, ahogy azt a Diablóban megtehetjük. Ahelyett, hogy külön kasztokat definiáltak volna, inkább mindenkinek meghagyták a játék közbeni specializálódás és kísérletezgetés lehetőségét. Hogy ez jó vagy rossz, azt a későbbiekben mindenki eldöntheti saját maga. A DS-ben olyan, a játék további menetét egyáltalán nem befolyásoló tényezőket állíthatunk be, mint hogy karakterünk férfi legyen, avagy nő, milyen fejjel vágjon neki a kalandnak, milyen legyen a ruházata, mi legyen a neve, és ehhez hasonló dolgokat. A játékban található fejlődési rendszer teljesen eltér a hasonszőrű RPG-kben tapasztaltaktól. Itt hiába is keressük azt, hogy emberünk mennyi XP-vel (tapasztalati pont) indul, és hogy még hány szörnyet kell legyilkolnia a következő szintlépéshez – azon egyszerű okból kifolyólag, hogy itt nincs ilyen. Három alaptulajdonság van, amelyek a következők:

– Az **erő** a karaktered fizikai erejét határozza meg. Ez a játékban közelharci fegyverek forgatásával, vagy olyan fegyver használatával növelhető, amelyiknek hordozása bizonyos szintű fizikai erőhöz köthető. Ugyanúgy, mint a Diablo 2-ben, sok fegyver és páncél csak akkor használható, ha már elértünk egy bizonyos fejlettségi fokot az adott tulajdonságban.
– Az **ügyességedtől** függ, hogy mennyire lősz pontosan az íjakkal, illetve a számszerűjakkal. Minél többet használod ezeket a fegyvereket, annál magasabb értéket fog elérni ez a tulajdonságod. Az ügyesség nem csak a fegyverhasználatban számít, hanem védettségi bónuszt is ad.
– Az **intelligenciád** függvénye, hogy mennyi mana fölött rendelkezhetsz, és bizonyos tárgyak (pl. mágikus botok) használata is e tulajdonság szintjétől függenek. Intelligenciádat úgy növelheted, ha harci- vagy természetvarázslatokat használsz. Így aztán létrehozhatsz bivalyerős harcost vagy szuperintelligens mágust is, de ezek keveréke is elképzelhető. Sőt, még egy mindenhez értő, ám semmiben sem kimagasló tudású karaktert is kifejleszthetsz, ez csak a játékstílusodtól függ.

A három alaptulajdonságon kívül van négy másodlagos képzettség is, ezek a következők:
– **Melee**, azaz közelharc. Ez akkor fejlődik, ha kardokat, bunkókat vagy hasonló közelharci fegyvereket forgatunk. Minél magasabb szintű, annál erősebb fegyvereket használhatunk.
– **Missile**, azaz távolsági. Az íjak és számszerűjak használatához nélkülözhetetlen képzettség, így egyre nagyobbat sebző és egyre távolabb lövő íjakkal tűzdelhetjük meg a szörnyeket.
– **Combat magic**, azaz harci mágia. Az ezt gyakorló varázslók leginkább a támadó varázslatokra specializálódnak, ami a kezdetekben kimerül a Fireshotban és egy pár hasonló erejű varázslatban, a későbbiekben viszont már erősebb spelleket is kapunk, mint tűzlabda, vagy az egyik kedvencem, egy kis bomba, amit az ellenségre dobva több szörnyre ható, termetes sebzést okozhatunk. Kis érdekesség, hogy ha a bomba nem robban fel – tehát nem ütközik bele egyetlenegy szörnybe sem –, akkor összevissza pattog a sziklákon, és csak akkor robban, ha végigég a kanóc. Sok mindent nem kezdhetünk ezzel a tulajdonságával, mert nagyon nehéz pontosan eltalálni valakit mandinerből, de mindenképpen jó poén. Idetartoznak az erősebb idézések is, melyek segítségével különböző lényeket hívhatunk segítségül, mint például vízköpőket, vagy csontvázakat. Minél magasabb szintű ez a skill, annál több ideig maradnak velünk az idézett lények, és annál erősebbek. Ez igaz a harci varázslatokra is, ezek erőssége is a skill függvénye. Furcsa, hogy sokszor kapunk olyan spelleket is, melyeket csak jóval később leszünk képesek használni, így ezeket vagy eladjuk egy árusnak, vagy elrakjuk őket a későbbi használatra gondolva.
– **Nature magic**, azaz természetvarázslatok. Ez a skill leginkább egy druida varázslataihoz hasonlít, így itt találhatjuk a gyógyító és az egyéb, a természethez kapcsolódó varázslatokat is. Az elején csak gyenge gyógyító mágiát használhatunk, ám a negyedik fejezet környékén már olyan varázslatot is kapunk, mint a Healing Wind, ami amellett, hogy látványnak sem éppen utolsó, az egész partit pillanatok alatt teljesen felgyógyítja.

Ennek a skillrendszernek köszönhetően a játék eme része elég életszagú, hiszen így sokkal reálisabb a karakterfejlődés, és nem szintenként kell eldöntenünk, hogy mire is fordítjuk nehezen megszerzett skillpontjainkat. A DS rendszere emiatt nekem sokkal jobban fekszik, mint a többi hasonló programé, de van egy nagy hátulütője is; nevezetesen az, hogy így nem lehet igazán különböző karaktereket létrehozni.

A kezelőfelület szépségei

A DS kezelőfelülete szinte minden szempontból jelesre vizsgázott. A képernyő bal felső részében láthatók csapatunk tagjainak portréi, melyek mellet egy piros csík szimbolizálja az életerőnket, míg egy kék a manánkat. Maximum nyolc ember alkothatja a csapatot, ami elég sok helyet hagy a taktikázni vágyóknak. Ha valakinek az életereje nagyon lecsökken, a képe elkezd sárgán villogni, míg ha elveszti az eszméletét, akkor piros lesz, és adott időnek kell eltelni ahhoz, hogy újra lábra tudjon állni. Ha végül mégis meghal, akkor se búsuljunk, mert fel lehet támasztani – persze csak akkor, ha van nálunk valamilyen erre alkalmas varázslat. A négy quick slotba sorrendben közelharci fegyvert, távolsági fegyvert, valamint két varázslatot tehetünk. Itt egyetlen problémám van, történetesen a játékban található sokféle spell között csak a két slot használatával kissé nehézkes váltogatni, ám erre is van egy elegáns megoldás: ha az aktuális varázslat fölött nyomva tartod a bal egérgombot, akkor egy legördülő menüben választhatsz minden varázslat közül, amit beraktál a varázskönyvbe.

Az embereid felszerelése ugyanúgy történik, mint a Diablo 2-ben, vagyis rakhatsz rájuk sisakot, páncélt, csizmát, ékszereket és gyűrűket. A tárgyakból ugyanúgy van mágikus és hagyományos is, viszont itt lényeges különbség, már az RPG-khez képest, hogy a mágikus tárgyakat nem kell beazonosítani, ha tudjuk, egyből használhatjuk őket – és javítani sem kell őket. A képernyő jobb alsó

GAS POWERED GAMES

A Gas Powered Games-t Chris Taylor, a mérföldkőnek számító Total Annihilation tervezője alapította 1998-ban. A jelenleg 32 tagot számláló fejlesztőcsapat célja olyan korszakalkotó játékok létrehozása, melyek túlmutatnak az eddigi technológiai korlátokon. Miután első játékukba a Microsoft jelentős összeget invesztált, nem volt kérdéses, hogy itt valami igazán nagy dolog van készülőben. Chris szerint az MS több alkotói szabadságot adott nekik, mint azt valaha is gondolta volna. Nocsaknocsak, a Big Brother kezd megenyhülni?

sarkában látható parancsok a parti AI-jának beállítására szolgálnak, míg az alatta levő ábrák a csapat által felvehető formációkat mutatják. Ezeket érdemes megfelelően kiaknázni, sokszor segít a megfelelő alakzatba rendeződés. És az egyik legnagyobb ötlet a játékban: lehet teherhordó szamarat is venni, amely ráadásul a harcban még rúgni is tud, ha kell!

„Mit nekem te zordon Kárpátoknak fenyvesekkel vadregényes tája…"

A Krug nem jár egyedül...

Hanem sokkal inkább preferálja a nagyobb csapatokban, hordákban való rajtaütés szépségeit. A játék elején csak kisebb csapatokkal fogunk találkozni, azonban a későbbi dungeonökben igencsak meggyűlhet a bajunk a sokszor már-már hadseregnek is nevezhető csoportosulásokkal. Ilyenkor felettébb hasznos segítségnek bizonyulhat a Baldur's Gate-ben megismert és jól bevált „pillanat-állj", amit a Space megnyomásával aktiválhatunk, és ilyenkor kiadhatunk parancsokat, turkálhatunk az inventory-ban, varázslatokat cserélhetünk. A legszebb az egészben mégis az, hogy a grafikai enginenek hála ilyenkor alaposabban is megfigyelhetjük a levegőben megfagyott varázslatokat és egyéb dolgokat (tiszta Mátrix-féle /Max Payne/ bullet-time :)). A szörnyek elég nagy változatosságot mutatnak, és általában az adott helyre jellemzőek. A törpe bányákban található (pl. az én egyik személyes – és Chris csapatában is nagy népszerűségnek örvendő – kedvencem a Rock Beast, amit marhára eltaláltak, vagy a jégbarlangban az Ice Warrior, melyek komoly hátrálható tényezőként fognak szerepelni az utad során). Az ellenfelek AI-ja változó, mert van úgy, hogy csak ránk rontanak vagy ezren, míg máskor szervezetten megpróbálnak bekeríteni és törbe csalni minket. A későbbi szinteken előszeretettel támadják a fizikailag gyenge varázslókat, érdemes legalább egy harcossal őriztetni őket. A meglepetésszerű támadásokból sincs hiány, ez főleg a jégbarlangra igaz, ahol látszólag a semmiből, valóban azonban a nagyobb jégtömbökből törnek elő, melynek a vége valószínűleg egy meglepett kiáltás és fejveszett klikkelgetés lesz.

Ez a Petőfi-idézet ebben a környezetben egyáltalán nem állja meg a helyét, tudniillik ez az új engine talán legnagyobb erénye – az eddigi 3D-s játékok elég szerényen ábrázolták a táj szintkülönbségeit, ami a DS megjelenésével gyökeresen megváltozott. Az új grafikai motor elképesztő élethűséggel ábrázolja a domborzati viszonyokat (jó példa erre édesapám megjegyzése: „Már így néznek ki a PC-s játékok?"), így a pályatervezők nem voltak restek kiaknázni a lehetőségeket, nagy kedvencük pl. a mély szakadékok fölött átívelő függőhíd, ami tényleg megrázó látvány. Az engine másik nagy pozitívuma, hogy gyakorlatilag elfelejthetjük a helyszínek közötti töltögetést, a kalandozást semmi nem szakítja meg, ami nagyban emeli a program hangulatát. Amint betöltődött az első pálya, többé nem fogjuk látni a „Töltés. Kérem, várjon" képernyőt (sem a homokórát :)), és ez a kisebb teljesítményű gépeken is maradéktalanul teljesül. A részletekre is figyeltek a készítők, a karaktereken egyből látszik minden ráadott felszerelés, fegyver; a varázslatok, időjárási effektek pedig nagyon látványosak. Egyetlen komoly hátrány a mindent felülmúló gépigény, ami miatt néha még nálam is alaposan beszaggatott (Athlon XP 2000+, Radeon 8500, 512 MB RAM), és még a felbontás csökkentésével sem tudtam jelentősebb sebességnövekedést elérni. Talán nem jutott elég idő az optimalizálásra...

Végszó gyanánt

Amint talán az eddigiekből is kiderülhetett, nagyon meg voltam elégedve a programmal, látszik, hogy minden ízében profi munka. Nem szóltam még a játék zenéjéről, amit a szintén veterán Jeremy Soule szerzett, megteremtve a kellő alaphangulatot egy kiadós szörnyirtáshoz. Vigyázni kell vele, mert az ember könnyen függővé válhat, aztán már nincs menekvés, és az éjszakába nyúló ujjgyakorlatok mindennaposak lesznek… Egyszóval a kategória szerelmeseinek kötelező darab, de mindenkinek érdemes legalább egy pillantást vetni rá, ha másért nem, hát legalább a lenyűgöző látvány kedvéért.

Papabear

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 333 MHz, 128MB RAM, 8MB-os 3D gyorsítókártya, Win 9x **JAVASLAT:** A zökkenőmentes játékhoz legalább 1 GHz-es processzor, 256MB RAM, és egy GF2-szintű videokártya dukál.

Gyönyörű látvány
Folyamatos, pergő játékmenet
Abbahagyhatatlan

Magas gépigény
Grafikai bugok
Lineáris játékmenet

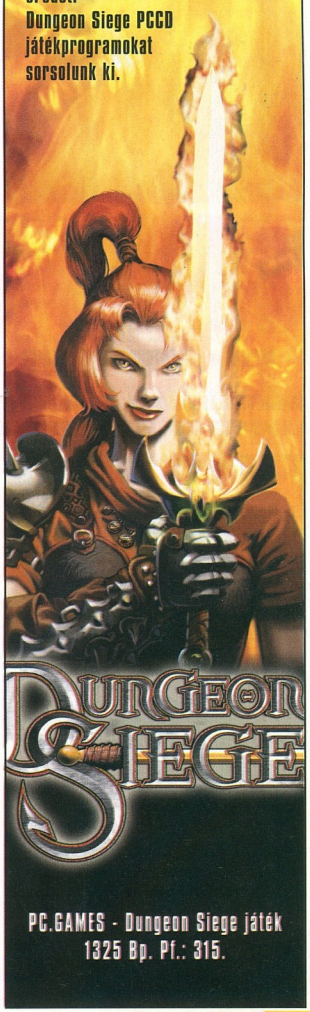
94%

NYEREMÉNYJÁTÉK

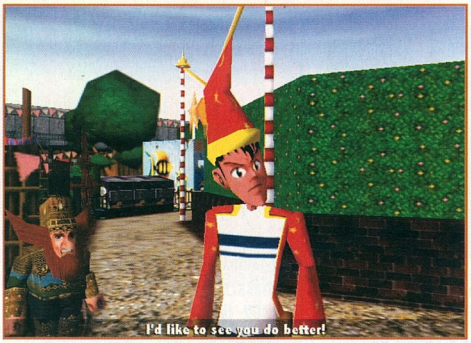
1. Sorold fel három ellenséges szörny elnevezését a játékból!

2. Nevezd meg a három létező harctípust (Combat Types)!

A fenti 2 feladatra a választ a játékszelvénnyel (98. oldal) együtt 2002. június 15-ig beküldők között eredeti Dungeon Siege PCCD játékprogramokat sorsolunk ki.



PC.GAMES - Dungeon Siege játék
1325 Bp. Pf.: 315.



SIMON THE SORCERER 3D

▸ VIVENDI ● ADVENTURE SOFT/HEADFIRST ● WWW.HEADFIRST.CO.UK/SIMON3D ◂

SIMON VISSZATÉRT KÖZÉNK, MAGÁVAL HOZVA EGY TÖKÉLETESEN SZÖGLETES VILÁGOT, VALAMINT EGY RAKAT ÁTLAGOSNAK MONDHATÓ POÉNT…

Az egész történet akkor kezdődött (1993), amikor Simon, egy teljesen átlagos 12 éves fiú éppen a házi feladatát készítette otthonában. Eközben kutyája egy érdekes kinézetű piros könyvre talál a padláson – mivel a fiú elkezdi unni iskolai feladatát (ismerős érzés, nem? :)), úgy dönt, felmegy és megnézi, mit csinál a blöki. Amint felér, látja, hogy a nyitott könyv egy portált hozott létre, amin kutyája halálosan nyugodtan átsétál. Nosza, ő is követi, minek eredményeképpen egy teljesen másik, középkori dimenzióban találja magát. Hamarosan rájön, azért kellett eme világba csöppennie, hogy egy Calypso nevezetű varázslót megmentsen a gonosz Sordidtól.

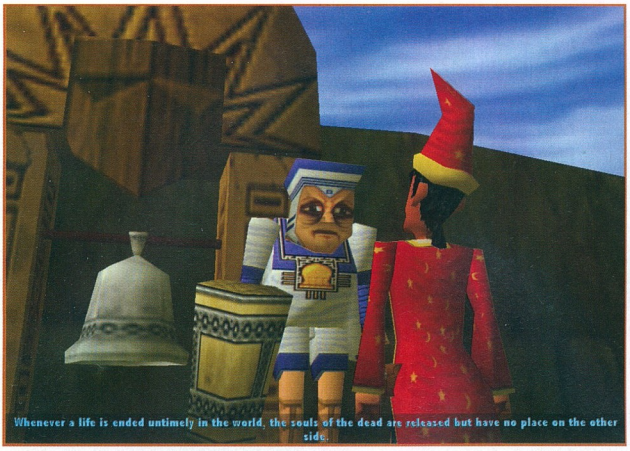
Nagyjából itt kezdődött az első rész, melynek folytatása (1995), a „The Lion, The Wizard And The Wardrobe" (az oroszlán, a varázsló és a ruhásszekrény) tovább bonyolította a történetet: Simon újfent szobájában ült, elégedett semmittevéssel eltöltve az időt, amikor egyszer csak egy nagy ruhásszekrény materializálódik előtte. Sikerül hát visszatérnie az előző világba, ahol majdnem minden ugyanaz, mint az első részben volt, némi „különbségtől" eltekintve. Amikor ellátogat Calypsóhoz, az tudatja vele, hogy egy bizonyos „Mucusade" nevezetű szubsztanciára lesz szüksége ahhoz, hogy újra feltöltse a szekrényt, és hazajuttassa hősünket. Természetesen megtudjuk azt is, hogy Sordid küldte hősünkért a kétajtós teleportgépet, ám terve úgy látszik, becsődölt, emiatt köthetett ki hősünk Calypso boltjánál…

Az előző részek sztorijából sokkal többet nem mesélnék el, hiszen inkább ajánlom megtekintésüket mindannyiótoknak, főként azoknak, akik szerették a Gobliins, a Monkey Island és a hasonló blődségek hangulatát. A nosztalgiázás után pedig térjünk át a 3D-s csodára, a harmadik részre, amely ugyanott folytatja hősünk történetét, ahol az abbamaradt – Sordid rendelkezik hősünk testével, ám szorgalmas tanítványa összebarkácsolt számára egy sokkalta ideálisabb szerkezetet, így Simon földi valóját maga mögött hagyva „átköltözik" az új kreálmányba. Calypso közben felbérel egy Melissa Leg nevezetű harcosnőt (neve még komoly feladványokat okozhat Simonnak, akinek valami „nem stimmel" a lánnyal kapcsolatban), hogy keresse meg és hozza el neki Simon testét, hogy a nála lévő, üvegcsében tárolt lelkével egyesíthessék azt, és visszahozzák a valóságba. A kezdetekkor tehát akkor vesszük át az irányítást, amikor hősünk már az Újraélesztés kamrájában (Chamber of Rebirth) fekszik…

Mindeközben persze, megismerkedhettünk már az engine-nel, melyről nagyvonalakban azt lehet elmondani, hogy szép, szép, de lehetne szebb is. Ez azt jelenti, hogy ugyan a felbontást immáron 1024x768x32bitre állítva valóban impozáns termek és területek kerülnek szemünk elé, azonban a szögletességet és a néhol elnagyolt „berendezkedést" (értsd: kevés tereptárgy óriási területen lazán szétszórva) tekintve eléggé lehangoló a kép. Az engine leginkább a Tomb Raider és a Grim Fandango keresztezését idézi, hősünk irányítása fix (ám a mozgását követő) kameraállások segítségével történhet, illetve lehetőségünk van first-person módba kapcsolni, amikor azt látjuk, amit Simon. Ez sokszor egy-egy elrej-

NETIMMERSE 3D ENGINE

A Simon 3D az NDL (Numerical Design Ltd.) engine-jét használja a megjelenítésre, ami egy dicséretes kezdeményezés, hiszen többek között olyan játékok is ezzel készültek, mint a Freedom Force, a Dark Age of Camelot, a Star Trek: Bridge Commander vagy a The Elder Scrolls III: Morrowind, de említhetjük a Headfirst Call of Cthulhuját is – kellemetes lista, nemde? Maga az engine egy objektumorientált C++ programépítő segédeszköz, amellyel könnyedén lehet 3D-s programokat kreálni, ezzel lecsökkentve a fejlesztésre szánt időt és pénzt – olvasható az NDL honlapján. Az ezzel készült játékok megjelenthetők PC Windows-környezetben, Xbox-on, PS2-ön vagy Gamecube-on.



tett kapcsoló miatt, vagy éppen a játék elején, a rejtett platformok felfedezésekor lehet fontos – éppen ezért fontos megjegyeznünk, hogy a kamera képe nem mindig a valós, a Simon által látott képpel megegyező. Ezeken túl tudunk még futni, lassan haladni, kúszni (szintén átvált FPS-módba), dolgokat használni ill. beszélgetésbe elegyedni a lényekkel, tárgyakat felhasználni, illetve a dolgokat megnézni – ezek kiosztását a játék indítása előtti 'SETUP' képernyőn változtathatjuk meg, ahová mindenképpen érdemes ellátogatni, mert ezen lépés kihagyása esetén a játék el sem fog indulni a gépünkön…

Szóval ott tartunk, hogy hősünk felébredt, nem tudván, hol is vagyon. A közelben lévő kapcsolóhoz közeledve találkozhatunk egy érdekes repülő (felbérelt :)) lénnyel, aki a játék elején segítségünkre lesz, elmagyarázza majd a dolgok működését. A beszélgetés alatt már ki fog derülni, miért is szerették annyira a játékosok a hasonlóan humoros játékokat (a feliratokat ugyan be lehet kapcsolni a főmenüben – alapértelmezésben SPACE-szel jutunk ide –, ám igencsak jó angoltudás szükséges ahhoz, hogy az összes poént „vágjuk") anno. Az egyetlen probléma, hogy a készítők néha abból indulnak ki, hogy a játékosok már találkoztak az első két résszel, sőt, végig is játszották, ismerik az egészet. Mondok egy példát: az Élet templománál (Temple of Life) találkozunk Judas-szal (igen, Júdás), aki leszakított egy barackot az Élet fájáról. Simon beszélgetésbe elegyedik vele, majd amikor a bűnökről esik szó, Simon elejt pár megjegyzést egy bizonyos oroszlánról. Azoknak, akiknek nem esik le semmi, érdemes lenne végigjátszani a második részt, megéri :)…

A többi poén könnyebben emészthető, ám legtöbbjük blődség (azért érdemes egy-egy beszélgetésnél az összes variációt kipróbálni, meglepő dolgokra derülhet fény :)), mindenesetre idézik azt a hangulatot, amelyet az első két rész garantált. Találhatók itt utalások számítógépes játékokra, népszerű termékekre (Choker Cola (choke=fulladozni), Tomb Trader (sírkereskedő)), néha indirekt, néha direkt módon. Az igazi probléma az, hogy maga a játékélmény meg sem közelíti az elődökét, hiszen a point&click helyett immáron egy az egyben mi irányítjuk valós időben, 3D-ben hősünket. Ennek sajnálatos velejárója az ügyességi részek megjelenése (például a játék elején rohanunk Indiana Jones módjára a gördülő szikla elől), továbbá az eszméletlen mennyiségű rohangálás ebben a 3D-s világban – sokszor teljesen csupasz, szögletes tájakon, amelyet egy-egy lens flare dob csak fel. Szerencsére a távolságok lerövidítésére ott vannak a telefonfülkék, amelyek használatával a térképen belül bármelyik elérhető pontra teleportálhatunk, ez valamennyit javít a dolgon, ám akkor is inkább hasonlít a dolog egy Harry Potterre, mint igazi kalandjátékra – habár a dialógusok, a tárgykezelés, a küldetések, a történet a helyén van, valami azért mégis hiányzik.

És ezen hiányosságok egyik részét teszi csak ki a grafika. Ugyan a készítők az egekig magasztalták ilyen szempontból a játékot, a sivárság mindenhonnan visszaköszön – valahol meg kellett volna húzni a határt a szabadság és térbeli korlátozottság között. A másik igazi hiányosság pont ehhez kapcsolódik, mégpedig hogy sokszor átláthatatlan, merre is mehetnénk, hová kéne barangolnunk, ugyanis a 3D-s világban sokkal nehezebb tájékozódnunk, mint egy 2D-sben. Ami pedig még nem lett megemlítve, az a játék nehézségének kérdése. Sajnos az elején nagyon elbagatellizálják a dolgokat a készítők, mert nagyon sok ráutalással találkozhatunk a dialógusokban, így nagyon könnyűvé válik teljesítenünk a feladatokat. Az igazi problémát inkább az okozza, hogy a későbbiekben sok fölösleges helyszín is elérhető, és ennek eredményeképpen nem az okoz gondot, hogy egy-egy feladatot megoldjunk, hanem hogy megtaláljuk a feladathoz szükséges helyet.

Az igazán jó beszólásokért érdemes végigjátszani a játékot, és ezek, mivel elég korán találkozunk (Cow Here :)) velük, hosszasabb felfuttatás után kisebb-nagyobb csattanóval kecsegtetik az ékes angolsággal bíró játékosokat. Ha megkedveled az irányítást, és nem zavarnak a sivár tájak, akkor nyugodt szívvel tudom ajánlani, persze csak akkor, ha a humor ezen változatára vevő vagy. Ellenkező esetben is azt mondom, egy próbát megér, hiszen manapság sajna elég kevés kalandjátékkal van dolgunk, így érdemes kihasználni az alkalomadtán felmerülő potyalehetőségeket. Aki még nem fertőződött meg a Simon-lázzal, látogasson el a hivatalos honlapra, és fedezze fel azt (melegen ajánlom a karakterek leírását, az megalapozza a hangulatot)!

Chilly

SIMON 1&2

Az első két rész anno még a 2D-s grafika hőskorában jelent meg, minimális gépigényük valahol a 386-os körül leledzett, a kezelőfelület pedig a szokásos point&click metódust követte. Mivel az akkori igényeknek ez a rajzolt grafika tökéletesen megfelelt, a játékosok (és a készítők is) főként a hangulatra és a történetre koncentráltak, ennek eredménye, hogy annyira „eredeti" ezen részek világa.

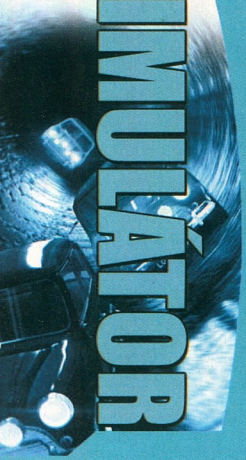
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 400MHz, 128MB RAM, 16MB 3D videokártya, 500MB HDD, WinSx
JAVASLAT: az akadozásmentes töltögetéshez maximum install (1GB), valamint nagyobb felbontás esetén egy izmosabb videokártya

Karakterek
Simon-féle hangulat és poénok

Grafika (sajnos)
Kamerakezelés
Az óriási terep

61%



STRIKE FIGHTERS PROJECT 1

STRATEGY FIRST ● THIRD WIRE PRODUCTIONS

Hát igen, ha már a LucasArts - jobban mondva kiváló partnere, a Totally Games - is egy repülőgép-szimulátorral állt elő, akkor a Strategy First sem maradhat tétlen ez ügyben! A nagy kontrát a multiplayerre kihegyezett Strike Fighters: Project 1 képében találta meg, amely a kissé vézna benyomást keltő McDonnell Douglas F-4 Phantom II-es vasmadár - fiktív - 1960-as évekbeli sikereit kívánja megörökíteni. A gépválasztás már csak azért is tekinthető sikeresnek, mivel a Phantom II mind elfogó vadászrepülőként, mind bombázóként kitűnően képes teljesíteni a rá kiszabott feladatokat. A program megjelenésére szerencsére már nem is kell sokat várnunk, hiszen a hivatalos források szerint már a nyár folyamán komolyabb összetűzésbe keveredhetünk e sikerváromány játékkal. (Merthogy a diadalra megvan minden lehetőség, a minőségért ugyanis a többszörös díjnyertes European Air War és a Jane's Longbow 2 vezető dizájnere kezeskedik...)

69 ... HoveRace
70 ... Crazy Taxi
71 ... Microsoft Combat Flight Simulator 3
72 ... Jane's Attack Squadron
76 ... The Italian Job

TARTALOM

1. MS Flight Simulator 2002	Microsoft
2. Colin McRae Rallye 2.0	Codemasters
3. Master Rally	Microids
4. MS Train Simulator	Microsoft
5. Comanche 4	Novalogic
6. Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
7. Starlancer	Microsoft
8. NASCAR Racing 2002	Sierra
9. Silent Hunter II	Ubi Soft
10. Rally Trophy	JoWooD

TOP 10

F1 2002	2002/05	Electronic Arts
Grand Prix 4	2002/06	Infogrames
Moto GP	2002/06	THQ
TOCA Race Driver	2002/06	Codemasters
Crazy Taxi	2002/07	Empire
Lock On: Modern Air Combat	2002/08	Ubi Soft
Mercedes-Benz World Racing	2002/09	TDK Mediactive
Total Immersion Racing	2002/11	Empire

ELŐREJELZÉS

LUCASARTS REPSZIM

LUCASARTS ● TOTALLY GAMES ● WWW.TOTALLYGAMES.COM

Ahogy közeledik a számítógépes játékipar egyik legnagyobb rendezvénye, az E3, úgy kezdenek el a cégek is mindenféle híreket puffogtatni ez évi, a kiállításon is bemutatandó termésük ismertetője gyanánt. Nincs ez másként az utóbbi évek során kissé nevevesztett LucasArts esetében sem, ugyanis a minap a Totally Games-szel kötött megállapodásának bejelentésével ők is eme fenemód gyalázatos marketingeszközökhöz nyúltak. Habár egyezségük tárgyának nevét még sűrű homály fedi, annyi már bizonyos, hogy a II. világháború Európában zajló vérgőzös légi ütközeteibe nyerhetünk bepillantást egy sztorialapú kampányhadjárat keretében, természetesen egy elit hadosztály dicső pilótáinak egyikeként. Garancia a minőségre Lawrence Holland neve, akit a már ősprogramnak számító X-Wingért, a sötét oldalt megközelítő Tie Fighterért, ezek kombinációjáért, az X-Wing vs. Tie Fighterért, a pazar képi világgal rendelkező X-Wing: Alliance-ért, és a pár hónapja debütált csillaghajó-szimulátorért, a Star Trek: Bridge Commanderért kárhoztathatunk...

HOVERACE

▸ MÉG NINCS ● GSC ● WWW.GSC-GAME.COM/ENGLISH/HOVERACE ◂

FUTURISZTIKUS AUTÓK KEREKEK NÉLKÜL, FEGYVEREK, 500 MPH, HARC ÉS SEBESSÉG. JÓ KIS VERSENYNEK ÍGÉRKEZIK, NEM?

Cossacks, Codename Outbreak, American Conquest – ezek a nevek valószínűleg ismerősen csengenek mindenki számára. A GSC fejlesztette mindegyik játékot, ahogy most a HoveRace készítését is ők végzik. A HR egy autós, lövöldözős, versenyes arcade, egyelőre még fejlesztés alatt. Lényegében ezzel mindent elmondtam a játékról, de a nagyigényűek kedvéért kifejtem egy kicsit bővebben.

Futurisztikus autók, amiket fel kell fegyverezned, és egy olyan térképen versenyezni velük, amin szabadon mozoghatsz, nem számolják, hogy hányan indulnak el a rajtnál, és hányan érnek a célba. Ez lenne a HoveRace. Hogy nem csigázott az egekig a GSC szimulátora, annak köszönhető, hogy nem találtam benne korszakalkotó ötletet, vagy valami nagyon egyedi ízt. A stílus nem kifejezetten a legfelkapottabb ma a piacon, és szerintem a HV is kevés lesz ahhoz, hogy ezen változtasson. Pedig nem néz ki nagyon rossz programnak, minden belekerül, aminek benne kell lennie. A több mint tizenöt gépet magunk változtathatjuk, műszakilag átépíthetjük. Három részre oszthatjuk őket, vannak a könnyű gyorsasági gépek, a minden szempontból közepesnek számítók, és böhöm nehéz, lassú, de iszonyú páncéllal rendelkezők. Az ellenfelek a játékos képességeihez igazodnak, felléphetnek támadóan vagy védekezően. A térképeken nincs megszabva, hogy merre menjünk, szabad az utunk, a gép csak egy ajánlott útvonalat tüntet fel számunkra, és egy visszaszámláló segítségével győz meg bennünket arról, hogy érdemesebb az általa kijelölt vonalat követnünk. Ha valami az utunkba kerülne, elég erős fegyverrel akár el is tüntethetjük magunk elől. Már látom, mekkora buldózerezésben lesz részem! A térképek elég nagy változatosságot jelentenek majd, ez köszönhető lesz annak is, hogy mindegyik önálló időjárási viszonyokkal és egyedi fizikával rendelkezik. Összesen tizenhat pályán mérhetjük fel pilótai képességeinket, ha esetleg jól szerepelünk, kaphatunk még két bónuszpályát is.

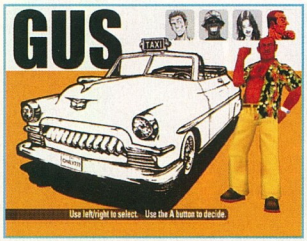
Az egyetlen dolog, ami megfogott a képek láttán, az a grafika volt. Nekem kifejezetten tetszett, lehet, hogy izzasztani fogja a gépem, de a kipróbálást megéri. A fejlesztés még kezdeti stádiumban van, hogy mikorra fejezik be a fiúk, nem lehet tudni. Bár szerintem, ha lenne meghatározott időpont, azt is elfelejtenénk, mert nem látszik egyelőre nagy port felkavarónak a játék. Szerencsére kinőttünk már abból az időből, hogy a grafika adjon el egy-egy játékot, bár ez az „áldás" a fejlesztőknek nem sok jót jelent. Esetleg akkor lehet jövője a proginak, ha nem lesz valami nagyobb kaliberű szimulátor-megjelenés a HoveRace-szel egyidejűségben, hanem az uborkaszezon kellős közepén jelenik meg.

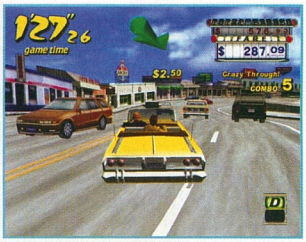
A játékban hat egyjátékos módozat fog helyet kapni, ezek közül az egyik legalapvetőbb a Tournament (négy bajnoksággal) és a Single Race. Az egyik legérdekesebb ezek közül az Energy Cell, ahol a kezdéstől 50-100 méterre egy Energy Generator található. A cél ezt fölkapni, majd a célvonalhoz elvinni anélkül, hogy elvennék tőlünk (ha hozzánk ér egy másik jármű), vagy hogy lelőnének. Természetesen a multiplayer módozatokon is dolgoznak a fejlesztők, ami az ehhez hasonló „Fox&Hounds"-jellegű megoldások (lásd még Carmageddon) alapján hasonló örömöket garantálhat például LAN-on. Ugyan ez a többjátékos rész még eléggé körvonalazatlan a jelenlegi információk alapján, azonban remélhetőleg tesznek majd erőfeszítéseket a dolog részletes kidolgozására, ugyanis ezzel lehetne nagyot dobbantani a grafika mellett.

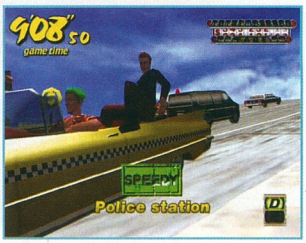
A stílus szerelmesei kevesen vannak, és a GSC játéka véleményem szerint nem fog túl nagy tömeget a jövőbeli racing-szimulátorok táborába állítani, ennek ellenére, aki a megszállott száguldás híve, valószínűleg kellemes perceket fog majd tölteni a játékkal.

A megjelenésre még pár hónapot kell várnunk, aztán lehet nyomulni – több európai országban is a Russobit lesz a játék kiadója, akik _LL_ barátunkkal ellentétben igencsak pozitívan nyilatkoznak üdvöskéjükről… (hiába, PR-munka :))

_LL_ & Chilly







CRAZY TAXI

EMPIRE INTERACTIVE ● STRANGELITE ● WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM/CRAZYTAXI

KÉT FUVAR KÖZÖTT SEM FÉR MAJD BELE EGY KÁVÉSZÜNET, HISZEN A CÉL, HOGY A MENETSZÉL LEVIGYE AZ UTASOD HAJÁT IS!

A napokban történt, hogy szokás szerint céltalanul lézengtem kedvenc játéktermi bűnbarlangomban, amikor is önkéntelenül egy afféle leltárt készítettem a felsorakoztatott armadáról. Volt ott gép '96-ból, volt, amit 2000-ben hoztak oda, láttam tipikus giccscsodákat, és az igazi ereklyéknek is szorítottak helyet egy eldugott sarokban. És ez a kis séta remek táptalaja tudott lenni azon filozófiai gondolataimnak, melyek azt fürkészték, min is ment keresztül az elmúlt évek, évtizedek szórakoztatóipara. Mert a mai gépek technikai tudásán tudok a legnagyobbakat ámulni, hiszen hol volt mondjuk 10 évvel ezelőtt egy fénypisztoly, vagy hol volt 5 évvel ezelőtt egy mozgásérzékelős masina vagy akár egy hangérzékelős szimulátor? Bizony, néha már a tegnap játékai is elavultnak tűnhetnek a mai csodákkal szemben, azonban más megfigyelésre is jutottam: óriási hangulati hiány tapasztalható az új évezred gépeinél – míg a rútabb vagy korosabb gépek szórakoztatási faktoruknál fogva fényévekkel verik őket ebben. Éppen ezért öröm, ha egy olyan programról számolhat be az ember fia, amihez kellemes élmények fűzik, és az átjátszott éjszakák számát már csak a beledobált százasok összege tudja kontrázni…

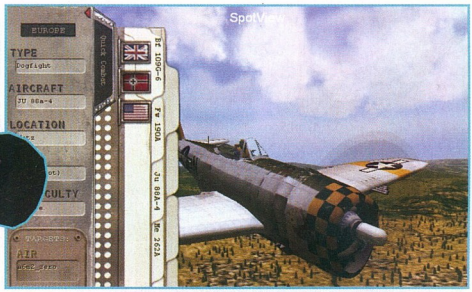
Mert bizony a Crazy Taxi című PC-s program eredetije a Hitmaker! nevű Japán fejlesztőcég munkája, amit a SEGA először a játéktermekben, majd saját – azóta szép csendben elaltatott – konzolján, a Dreamcaston jelentetett meg. A sikersztori ott vált igazán kifizetődővé, amikor a kis költségvetésű játék, a közepes marketing-munka után, hatalmas bevételi mutatókkal büszkélkedhetett már rögtön a megjelenés után, és sorra a szaklapok cikktémájává vált. Hogy vajon minek köszönhette ezt, magam sem tudnám megmondani – egyszerűen csak le kell ülni és játszani vele. Mert valami olyat tud, amit sokan csak próbálnak elérni: szórakoztat…

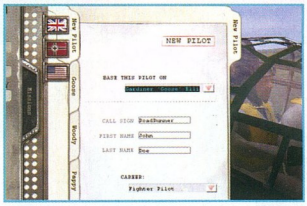
Maga az alapötlet nem kifejezetten eredeti, sőt, de ennek ellenére működő koncepció tudott lenni a „furikázz el egy utast A pontból B pontba a lehető legrövidebb idő alatt". Mert ha még nem említettem volna, a stuff lényege egy hétköznapi taxisofőr életének szimulálása, azon belül is a vezetésre koncentrálódás. A fix – hátulról látszó – kameranézet ellenére nem lesz panaszunk a játékmenet egyhangúságát említve, hiszen a némiképp élethű szimulálás mellett azért a hangsúly a látvány és hangulati elemeken van, amit ki is használnak a programozók rendesen. Hiszen sárgára pingált járgányunk nem csak a megszokott tulajdonságokkal bír, jó néhány extra mutatvány lapul tarsolyában, mint például a hátsó két kerékről való indulás – amik egyébiránt a kedves utasok tetszését is elnyerhetik. Mert hát azt ne felejtsük, hogy a cél az utas időben való eljuttatása az ő általa megjelölt pontra, és ha ezt sérülések és komolyabb atrocitások nélkül tesszük meg, annál több cash-t gombolhatunk le érte. Minél jobban ismerjük a várost, annál többet hozhatunk ki a játékból, egyre több és több rejtett dolog tárulkozhat fel előttünk.

A négy választható karakter nem csak személyiségben tér el egymástól, hanem a hozzájuk tartozó verdák menettulajdonságaiban is megmutatkoznak a különbségek, hiszen van, amelyik autó lassabban gyorsul, viszont remekül kanyarodik, és persze van, amelyik ennek pont az ellenkezője. Az élethű szimulálásban a játéktermekben egy bazi nagy kormánykerék segédkezett, és konzolokon is volt legalább egy gamepad, ezt a PC-s közönség legtöbbjének mellőznie kell sajnos – hozzáteszem tehát: e nélkül merőben csorbulhat a játék élvezeti értéke. Bár az is igaz, hogy az ötlet, és főleg a kivitelezés, már magában is zseniális, és az olyan apró részletek, mint az Offspring, vagy a dallamvilágában ezen zenékre hasonlító együttesek felkérése, és a többheti játékot biztosító pálya nagysága, méltán lehet a PC-s toplisták bestsellere a júliusra datált megjelenés után.

A sorozatra jellemző töretlen népszerűséget mi sem bizonyítja jobban, mint hogy azóta több géptípus gazdái vehették már kezelésbe a képzeletbeli város lakosait, valamint hogy a második rész bődületes sikere után jelen pillanatban már a harmadik rész forráskódját forrasztgatják a developer arcok – Xbox-ra.

Bagó Péter





COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

▸ MICROSOFT ● MICROSOFT ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/PC/COMBATFS3.ASP ◂

AKIK SZERETIK A „HARCOLÓS" REPÜLŐSZIMULÁTOROKAT, AZOK BIZONYÁRA NAGY ÖRÖMMEL FOGJÁK MAJD RÁVETNI MAGUKAT A MICROSOFT SZÍNVONALASNAK ÍGÉRKEZŐ JÁTÉKÁRA

A 2002-es év viszonylag szerencsésnek mondható a szimulátorrajongók részéről, hiszen jobbnál jobb játékokkal kényeztetettek el minket a fejlesztők. Még alig oszlott el a füst a légtérben a mostanában megjelentek után, máris készíthetjük elő újra a joysticokat, hiszen útban a nagysikerű Combat Flight Simulator sorozat harmadik része. Gondolom, senki előtt sem ismeretlen a név, annál is inkább, hiszen ma már etalonnak számítanak a Microsoft által kiadott szimulátorok ezen a téren.

Egy kis visszatekintés...

A cég a Flight Simulator alapján készítette el annak harci szimulátor-párjának első részét, amelyet meglepő fantáziával Combat Flight Simulatornak kereszteltek el, és már akkor is nagy sikereket aratott a rajongók körében, ezért nem sokkal később kiadta a játék folytatását is. Közben társa is pozitívabbnál pozitívabb visszajelzéseket könyvelhetett el, így 1998-ban elkészítették a Flight Simulator '98-at (ki hitte volna! :)), majd rá két évvel a játék 2000-es verzióját is, ráadásul ehhez a Microsofttól már megszokott irányelv szerint rögtön egy Professional kiadást is készítettek néhány új fejlesztéssel, új gépekkel, városokkal, részletesebb kézikönyvvel. Mindenképp nagy újításnak számított, hogy rengeteg reptér, város a maga teljes életnagyságában pompázott, szinte tökéletesen kidolgozták azoknak élethű mását. A játék 2002-es verziója pedig még ezekre is rátett pár lapáttal, mert nem csak a tájképek lettek életszerűbbek a Microsoft új AutoGen technológiájának köszönhetően, de a felszínen, növényzeten, repülőgépek kidolgozottságában is nagy fejlődések mentek végbe. Bizony, megérdemelte azt az „év legjobb szimulátora" címet... :)

A játékról...

A Combat Flight Simulator 3 a Flight Simulator 2002 modellezőrendszerét használja, viszont egy teljesen új grafikus motort kapott, ezért mindenekelőtt részletesebb kidolgozottságra, gömbölyű felületekre, a domborzat, a repülőgépek szebb megjelenítésére számíthatunk, és ahogy így nézegettem a játékról megjelent első képeket, ez valóban így is lesz. Az új engine jó adottságai miatt a missziók során hangsúlyt kapnak a taktikai bombázások is, és a különleges, nagy precizitást igénylő feladatok, melyekhez teljesen realisztikus környezetet ígér a Microsoft. Magáról a játék hátteréről már annyit biztosan tudunk, hogy a II. világháborút dolgozza fel, ezért nem meglepő, hogy a játékban szereplő repülőgépek az angol (RAF), az amerikai, valamint a német Luftwaffe légi haderőből kerülnek ki. Összesen 18 féle lesz megtalálható benne, név szerint: P-51B Mustang, P-47D-24 Thunderbolt, P-38L Lightning, B-26F Marauder, P-80A Shooting Star, P-55 Ascender, Me-109G-6 Messerschmitt, Fw-190A-5/U8 Focke-Wulf, Ju-88A-4 Junkers Bomber, Me-262A-2a Sturmvogel, Do-335A-1 Arrow, Ho-229-0 Gotha, Typhoon MkIB, Tempest MkV, Mosquito F.B. MkVI, Spitfire L.F IXE, B-25C/D Mitchell II, Vampire F.MkI. Jelen cikk írásakor a játékkészítő cég még nem adott ki pontos közleményt a játék gépigényével kapcsolatban. Ha tartani tudják az ígért időpontot a kiadásra, akkor már idén ősszel játszhatunk ezzel a remeknek ígérkező játékkal.

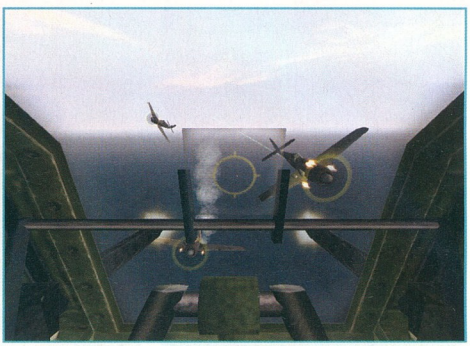
Rusty

A PILÓTÁK ÉLETÉRŐL

Az angliai háborúk idején a német pilóták ugyan nagy távokat repültek, de naponta viszonylag kevés bevetésük volt. A brit pilóták ezzel szemben kevesebbet repültek, de napi több bevetésre is számíthattak, amiben eléggé kimerültek, az egyiküket idézve: „Még ahhoz is túl fáradtak voltunk, hogy berúgjunk".

AZ ÚJ TECHNOLÓGIA

Az 1943-as kurszki ütközet után a németek már csak a frontvonalakat tudták volna megszilárdítani, új területek megszerzésére már nem volt lehetőségük, ezért Hitler úgy döntött, áldoz egy kis pénzt új fegyverek kifejlesztésére, és egy csodafegyveren kezdtek el gondolkodni, amitől a háború megnyerését remélték. A Luftwaffe-nál ki is fejlesztették az első sugárhajtású repülőgépet, az Me-262-t, mely minden addigi gépnél gyorsabb volt, így valóban veszélyes fegyvernek számított a szövetségesek ellen, akik viszont elég nagy lemaradásban voltak. Hiába voltak meg nekik is a prototípusaik, nem akartak áttérni az új technikára, így továbbra is inkább a már meglévő felszereléseket használták és fejlesztették tovább.



JANE'S ATTACK SQUADRON

▸ XICAT INTERACTIVE ● MAD DOC SOFTWARE ● WWW.XICAT.COM/GAMES/JANESATTACKSQUADRON.HTML ◂

A JANE'S ÚJRA ÉL, DE A „FELTÁMADÁS" MINTHA MÉG NEM LENNE AZ IGAZI... TALÁN LEGKÖZELEBB

Atavalyi év végén Oleg Maddox (nyújtsa életét hosszúra a vodka) az IL-2-vel alaposan feladta a leckét minden propelleres babérokra törő szimulátornak, ahogy a germán pilótanépeknél mondták, a torokfájósoknak ('Sie haben Halsschmerzen'), magyarul a Lovagkereszt után ácsingózó jelölteknek jócskán kijutott az élvezetből. Az II még korántsem lecsengett Sturmovikos kisugárzása mellett azonban érdemes fókuszálni az örök favoritnak számító Jane's zavaros előéletű squadronjára.

A születési anyakönyvbe még a Flight Combat: Thunder Over Europe került, és nem tegnap történt a bejegyzés. Egy ideig a boldogult emlékű Looking Glass gyámolította, aztán az Electronic is hátra Arts-ot csinált a katonai kiadó játékszárnyának. A kövér hölgy azonban még nem énekelt, Darren Lafreniere, az AS programozója megkongatta a vészharangokat, és az internetes közösségtől kérte, hogy a 2.5 évig gyámolított szim megjelentetését aláírásaikkal támogassák. Ekkor lépett képbe a Mad Doc és a Xicat. Lenyúltak párat az LG várólistás szakembereiből, és kijöttek a farbával. Jó hír, hogy az együttműködés tartós lesz, a továbbiakban a Xicat ad ki minden olyan jövőben készülő szimulátorprogramot, amely a Jane's védjegyével készül.

Jelen teszt tárgya a '43-'44-es időszak nyugat-európai játszmáját örökíti meg. A géppark ezen időszak olyan, mondhatni állandó képviselői kerültek, mint Willi Messerschmitt gyáraiból a G-6-os, amely könnyen felismerhető a motorburkolaton lévő dudorról (a beépített 13millis géppuskák töltényadagolója), és a korábbi, egész jól sikerült 'Emil'-ke, az E-4-es, ahol a meglévő erényeket ötvözték a megnövelt fegyverzettel, valamint a továbbfejlesztett Daimler motorral. Szimulátorban ugyan nem világelső, de mint hadrendbe állított sugárhajtású vadászgép, tényleg egyedülálló volt a Me 262-es. A Sturmvogel (viharmadár) gyártását maga Hitler akadályozta (vadászbombázót szeretett volna), így ez a kiváló eszköz, amely csodafegyver lehetett volna a bombázók ellen, túl későn jött, s túl kevés készült belőle. Az Adolf Galland vezette JV 44 azért szép sikereket ért el vele, bár a géptípus korai hibái jó néhány ászpilótát változtattak „pirítóssá".

Tank (tényleg ez a neve, ráadásul Kurt ;-)) professzor termékcsaládjából a Focke Wulf 190-es három típusa van jelen, favoritként a hosszúorrú 'Dora' – ő a legszebb. Aztán az agyonpáncélozott, nehézkes csatarepülő, az A-8/R-8 (Sturmbock), ő a legkeményebb, és az A-4, ami elég mezei madár, kivéve, hogy ezt a típust szerelték fel először metanolos szívótérnyomásos rendszerrel (5000m alatt növeli a 'pacikat' a motorban). A szövetséges palik amerikai fele Mustangon, Thunderbolton és a kétmotoros Lightningon tapossa az eget, az angol gentlemanek pedig a Supermarine Spitfire MkI. és MkIX. 'szerszámaival' dolgoznak. A kollekció további része a bombázóké. A három szövetséges négymotoros, a brit Lancaster,

A MUSTANG ÉS A SPITFIRE

A P-51-es Mustang nem a tervezőasztal csodája. Eredetileg a britek rendelték meg az amerikai gyártótól az angliai csata kezdetén, aztán mikor '42-ben megérkeztek az első darabok, úgy nézett ki, hogy másra nemigen lesz jó, mint – nagyapám kedvenc mondásával élve – ledobni a kútba, s legalább feljebb adja a vizet. De néhány szerkezeti módosítás, és a Rolls-Royce Merlin motorja csodákat művelt, addig-addig foltozgatták, míg egyszer csak összehozták a tökéletes kísérőgépet. A Merlin motort egyébként az amcsi Packard átvette licenszbe, így tudta a D-napra végül az amerikai légierő a korlátlan légifölényt kivívni. A Spitfire előélete még furcsább, ugyanis közvetlen ősei hidroplánok voltak, amelyeket a Schpeider-kupára (gyorsasági verseny – átlagsebesség adott útvonalon) épített R.J. Mitchell. Aztán a Légügyi Minisztérium tenderére Mitchell benevezte a Supermarine F7/30-at, később ebből alakult ki a Spitfire – amit még a háború kitörése előtt kétállású légcsavarlapátokkal láttak el, így 5500 méteren az 590 km/h csúcssebességet érte el egyenes vonalú repülésnél.

az amcsi B-17-es Repülő Erőd, valamint a B-24 Liberator a nehézbombázók krémje, bár az angolok főként éjszaka bombáztak – ami a hozzá kapcsolódó elektronikával együtt kimaradt a történetből. (Talán majd legközelebb…) A német schnellbomber, a Ju-88 a haditengerészeti – torpedóval felfegyverzett – változat ugyancsak kiemelt helyet kapott. Érdekes, hogy a 'hunok' gyakorlatilag minden célra alkalmazták a masinát, még vadászként (persze, csak éjszakai) is.

A küldetések típusait nagyjából a fenti vasak már jelzik, stratégiai bombázás a négymotorosokkal, emellett a Ju-88-cal torpedóvető missziók, a vadászgépeknél pedig az előbbi tevékenység komoly zavarása. A csatarepcsiknek és a felfüggesztési pontokon tett

bomba- illetve nem irányítható rakétakiosztásnak páncélos oszlopok, épületek, vonatok, valamint repterek esnek áldozatul. Konkrétan két halovány, teljesen lineáris sorozat fűzné össze a különböző típusú gőzbiket a hozzávaló feladatokkal. Az első kampányban Luftwaffe-dominancia van, erősen hangsúlyozott német arroganciával. Történt ugyanis, hogy a méltán híres JG 26-ot az Abbeville-i fiúk repteréről karistolva egy BF-109 G-6-os masinával bombázóelfogásra küldték. Szerencsétlen módon a squadron egyik felébe vetett bizodalmam, miszerint a 3 B-17-es Repülő Erődöt csak legyűrik, amíg én a kísérővadászok népes táborát ritkítom, csődöt mondott. A bombázók ledörgölték a létfontosságú golyóscsapágy-gyárat, amire a 'főnökség' egy nagy 'Dumkopf' felirattal reagált az értékelésnél, persze rögtön dolgozni kezdett bennem a „csakazértse", szóval a következő küldetésben szerencsétlen Focke-Wulfot levittem mélységántásba. Na, erre mit lépsz, apuci?! Lépett, s nem is kicsit, most már Schweinhund voltam… ;-) A szövetségesek partraszállás közeli élményeit feldolgozó 'Európa Erődben' azért finomabban bánnak a nyugati demokrácia sasfiókjaival.

A gépek üzemeltetésénél a „retardáltabb" sémára helyezték a hangsúlyt, jól jelzi ezt a Norden bombacélzó használatának leegyszerűsítése és a vadászgépek 'targeting' metódusa, ahol a kijelölt cél külön ablakban is megjeleníthető (mint a WW II. Fightersben), de egy apró 'x' azt is jelzi, hogy a pillanatnyi viszonyok mellett hová kellene céloznunk. A repülő erődökbe telepített géppuskaállások minden típusnál elérhetőek, mondjuk, a gépek külseje és belseje, gondolom a fejlesztőmunka csúszása miatt, már komoly lépéshátrányba került – az Il-2 masináiban „tisztább, szárazabb érzés" volt repülni. Nagyon hiányzott a nyomjelző lövedékek füstcsíkja, akár az évszakhoz idomuló 'kamuflázs' (álcázófestés), viszont a Mad Doc büszkesége, az új 'talajleíró' rendszer tényleg szép képet produkál odafentről, és a minden bizonnyal a műholdas felvételek alapján lemodellezett nyugat-európai régió domborzatilag tökéletes.

JG 26 - AZ ABBEVILLE-I FIÚK…

Mind a RAF, mind az USAAF ezt tartotta a legkeményebb német vadászegységnek (JG = Jagdgeschwader, azaz vadászezred) a nyugati fronton. A Franciaországban állomásozó alakulat tűzvonalbeli helye Abbeville-ben volt, épp a '42-től folyamatosan érkező bombázóhullámok útjában – a 90%-os halálozási arány és a rengeteg ászzá lett pilóta jelzi, hogy az alakulat '45-ig mint az 'Európa Erőd' legfontosabb légihástyája működött. Az ezred hivatalos nevét Leo Schlageter után kapta (a franciák által kivégzett híres pilóta, olyan Matuska Szilveszter-féle hős, aki felrobbantotta '23-ban Duisburg-Düsseldorf vasútvonal egy szakaszát a jóvátételi politika elleni tiltakozásul), a jele pedig, amelyet minden gépre felfestettek, egy fekete gót 'S' betű volt fehér pajzson. Az ezredben szolgált, később pedig a vezetője lett Adolf Galland (104 lgy.), majd innen léptették elő a tragikus balesetben elhunyt Mölders helyére '41 novemberében General der Jagdfliegernek (a vadászfegyvernem parancsnoka). Az ezred számos expertet nevelt ki, sajnos a legtöbbjük meghalt. Egy, a háború után tartott Luftwaffe 'osztálytalálkozón' Douglas Bader, a Galland által meghívott angol ász meglátva a zsúfolt termet azt mondta: „Nem gondoltam volna, hogy ilyen sok gazfickót hagytunk életben maguk közül", amire Galland csak annyit felelt, hogy a jelenlévő gazfickóknak a többsége a keleti fronton harcolt…

NÉMET PILÓTASZLENG

A szövetséges bombázók legénységét és a vadászpilótákat úgy emlegették, mint die Freunde von der anderen Feldpostnummer (barátaik, akiknek más a postaszáma). A Bf-109T-t hívták Emilnek, Repülő Téglának, de Fürdőkádnak és Kenunak is. A FW-190-es becenéve a Tévisszűrő gébics volt, a He-111-esé a Tehén, a szállítógépeket Hozzide-nek nevezték, a nehézbombázókat Boturszállítónak, a Lancasterről a nem túl hízelgő Kövér seggként beszéltek. Krémes volt a szerencsés pilóta, Ágyú az ász, és Nyúl a zöldfülű, a bombázó legénysége pedig a Repülő család, továbbá a könnyen kapható lányokat egymás közt mint „Lovast" emlegették.

PCGAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló
könnyű viselet, T alakú pamut darab

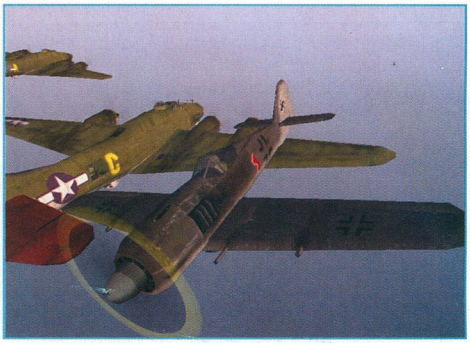
varrókészlet
na erre varrjál gombot :)

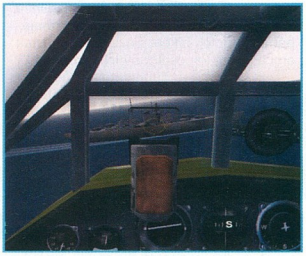
egérpad
feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa
hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre
a buborékos italok számára

mérőszalag
hogy mérhető legyen a különbség :)





A sérülésmodellezés komplex szisztémában működik, ha valaki visszaemlékszik az MS Combat Flight Simulator 2-re, nos, ott láthattunk hasonló eljárást, mármint hogy minden becsapódó skuló helye rögtön kiíródott, akár az elfolyt motorolaj, a glikolszivárgás és a lyukak a hidraulikus rendszerben. A légiharc közben ementálivá lett masinák többsége a szépen és kellő részletességgel kivitelezett pirotechnikai elemek tüzében olyan tripla leszúrt Rittbergert vág a talajba, hogy öröm nézni. Bár a többmotorosoknál a lángba borult motort elfelejtették feketelistára tenni – vígan és egyenesen repült tovább a megnyomorított P-38-as, holott valami erőhatásnak a kimúlt propeller miatt jelentkezni kellene. Kicsit bántott, hogy az AI is hajlamos megfeledkezni a fizikáról, mármint ha gróf Vasszer messzerjének szárnyából ellövök egy métert, miért nem pucol haza, és ha dől a motorból az olaj, vajon miért emelkedik fullgázon állandóan felfelé?! A saját bajtársak néhány példaértékű baklövése is felháborító, 30 méterrel a tenger felett álmodozva épp Dover fehér szikláihoz érnék, naná, hogy nem figyelek és bekoszolom azokat a bizonyos sziklákat a maradványaimmal, közröhej vagy hűség, de a század követ, még a halálba is ;-)... Ugyanezt a wingmannek kikiáltott páromról nem lehet elmondani: úgy látszik, a fedezet máskor luxus, viszont a század önálló tényekedése csont nélküli, ügyesen bombáznak és a kis magasságú repüléseken kívül szinte bármit rájuk lehet bízni. Ami elég nagy szó, tekintve, hogy az Attack Squadron IQ-ja kötelékekben jól működik, s hogy megörökítsem a játék nagy talányát az egy-egy elleni felállásban, magyarázatot szeretnék (Uri Geller nem ér!) a mesterséges pilótáknál látott alacsony sebességtartományban végrehajtott mutatványra, ugyanis olyan 'Pugacsov-kobrát' vágtak ki többször is, ami a legújabb generációs, tolóerő-vektoros gépeknek is becsületére válna.

Mielőtt megvizsgálnátok a bűvös számértéket a lap alján, hadd mondjam el a védőbeszédet. Szó mi szó, a jobb későn, mint soha mondás a számítógépes játékokra nem él. Jelen esetben szegénynebbek lettünk egy illúzióval, és gazdagabbak egy középszerű alkotással, amiért esetleg másfél éve még a kezünket-lábunkat törtük volna. Most esélye sem volt szegény Attack Squadronnak legyűrni a Sturmovikot, de bombázásban is alulmarad a Microprose B-17 Flying Fortress II-jével szemben. A megszokott multimédiás érték, a quickes keverőrendszer és a komolynak mondható küldetésszerkesztő sem menti meg attól, hogy a Jane's hírnevét ne rontsa. Némi barkácsolással (beépített physics editor) az összes jelentősebb hiba korrigálható, csak az évszám nem…

Tika

JANE`S COMBAT SIMULATIONS

Xicat oldalán körülnézünk, találkozhatunk az X-Plane, az F/A-18 Precision Strike Fighter nevével, valamint PlayStation 2-re az Iron Aces 2-vel. Remélhetőleg a most megjelent játékuk nem szegi kedvüket abban, hogy folytassák azt, amit eddig elkezdtek, és támogassák a Mad Doc fejlesztőit abban, hogy továbbfejlesszék terméküket, és a Jane's-féle sorozat ne itt (és ne így) fejeződjön be.

http://www.janes.ea.com/ (c)2000 – fogad bennünket az utoljára körülbelül ekkoriban frissített oldal bennünket, bemutatva az USAF és az F/A18 részleteit. Álmulhatunk és csodálkozhatunk azon, amit látunk, hiszen a nagy elánnal bejelentett projektek idején az Electronic Arts állt a készítők mögött, ám sajnos nem sokáig. Ha a

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 400MHz, 128MB RAM, 16MB 3D videokártya, Win9x JAVASLAT: nem egy nagy 'gépfaló', közepes procin, 256MB RAM-mal, és egy sima Geforce-szal úgy megy, mint a szél…

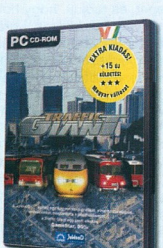
Impozáns géppark
Physics editor, multiplayer lehetőség
Szép effektek, jó sérülésmodellezés

Rövid küldetéssorozatok,
kevés küldetés
Hiányosságok a repülési modellezésben

71%

Óriási SAMSUNG monitor-akció a HERTA boltokban!

SyncMaster



Ha 2002 június havában vásárolsz bármilyen Samsung illetve Samtron gyártmányú monitort a Herta üzletlánc boltjaiban, akkor egy 4000 Ft értékű Traffic Giant Gold magyar nyelvű játékszoftvert kapsz ajándékba!

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

HERTA
MŰSZAKI

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMÉDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástchnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846 • Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel/fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax.: 437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán Krt. 12-14. (Lurdy Ház) Tel/fax.: 456-1131; Bp. XXII., Nagytétényi út 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközpont) Tel/fax: 262-3164

THE ITALIAN JOB

▸ SCI ● PIXELOGIC ● WWW.ROCKSTARGAMES.COM/ITALIANJOB ◂

A RÉGI FILMEK ÖTLETEI MANAPSÁG NAGYON KELENDŐEK, A JÁTÉKFELDOLGOZÁSOK TERÉN IS – A PLAYSTATION-VERZIÓ UTÁN ÍME, ITT A PC-S VÁLTOZAT!

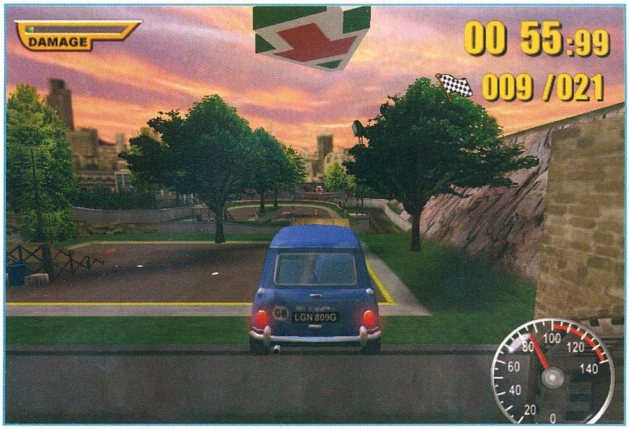
Aki nem látta volna a filmet, valahol a cikken belül találkozhat annak rövid összefoglalójával, ám ha végigjátsszuk a játékot, akkor is ki fog derülni a nem túl bonyolult háttértörténet, melynek ránk nézve csak annyi vonatkozása van, hogy jó sok kocsi kapott helyet a programban, és lehet velük száguldozni. Ezzel nagyjából el is mondtam mindent a játékról…

Azért nézzük meg a dolgot egy kicsit közelebbről. A stílus talán a Need for Speedhez hasonlít a legjobban, csak sokkal nagyobb forgalomban, valós városokban kell száguldoznunk különböző őskövületekkel :) (Jaguár, Mini Morris, ősrégi busz stb.), és célunk nem egy vagy több ellenfél legyőzése a legtöbb esetben (hacsak a rendőröket ide nem vesszük, ám ők azért klasszisokkal lassabbak nálunk), hanem a harc az időért, valamint egyik helyről a másikra eljutni. Mivel ez elsőre nem egy egyszerű feladat, érdemes egy kicsit edzenünk, amelyhez a játék minden segítséget megad.

A helyszínek alapvetően London, Torino, továbbá az Alpok szerpentines útjai. Ezek közül az első kettőt „Freeride" módban be is járhatjuk, amelyet azért ajánlok mindenkinek (amíg a sztori módban nem értük el Torinót, addig csak Londonban száguldozhatunk), mert sokszor a helyismeret segít majd fontos másodperceket nyernünk, így magunknak teszünk jót, ha begyakoroljuk a terepet, és tudjuk, hogy hol vannak komolyabb akadályok, ugratók. Persze mindez virtuális városlátogatásnak sem utolsó, és megjegyezhetünk saját útvonalakat is, amelyek rögzítésében a nevezetességek is segítségünkre lesznek. Ha már nagyjából feltérképeztük a várost, akkor további dolgokat gyakorolhatunk be.

Elsőként ajánlom a „Checkpoint" módozatot, ugyanis itt semmi más feladatunk nincs, mint a megadott időn belül az összes ellenőrzési ponton (elég könnyű őket felismerni, hiszen lámpák villognak rajtuk) áthaladni. Ha egyet már bevettünk, további időhöz jutunk, és sorrendben kapjuk őket, tehát nem hagyhatunk ki egyet sem, és minél gyorsabbak vagyunk, annál több az esélyünk arra, hogy időben érjünk célba. Ezen pontok megtalálása nem nehéz, hiszen a játékban minden célpontunk irányába egy nyíl mutat a képernyő tetején – azonban néha nem lesz majd olyan egyszerű a városban (főként ezért mondtam a helyismeretet) csak a nyíl irányába mennünk, hiszen előfordulhat, hogy rossz utcán fordulunk le, zsákutcába torkollunk stb.

Ha idáig eljutottatok, akkor eddigre már bizonyosan találkoztatok rendőrökkel is. Ez egy érdekes fajta, ugyanis nem megy olyan gyorsan, mint a mi kocsink (legalábbis a legtöbb kocsi jóval gyorsabb nála), azonban a mesterséges intelligenciának hála arra van programozva, hogy a kocsinkat megállásra kényszerítse bármi áron. Nem is az a probléma, ha belénk jön, mivel ezzel csak sérülés keletkezik a járgányon, hanem hogy ha túl sokáig lohol a nyomdokunkban, leolvashatja a rendszámunkat, ami az adott küldetés azonnali sikertelenségét jelenti sajnos (a zsaruk távolságát amúgy a kép alján egy nyíl, valamint a sebességmérőnk villogása jelzi). Természetesen ha „kritikus" helyszínre kell időben érnünk, akkor nem árt előtte leráznunk árnyékunkat, ugyanis ellenkező esetben nem fogunk majd tudni továbbhaladni a történetben. A más kocsikkal való találkozás amúgy nem túl egészséges számunkra, mivel kocsink törik, ennek eredményeképpen irányíthatatlanná is válhat, továbbá akár teljesen tönkre is mehet, szóval vigyázzunk, száguldozás közben minek megyünk neki, próbáljuk meg azért a lehető legtöbb járművet kikerülni, különben nem garantált, hogy időre célba érünk. Különösen tessék vigyázni a lámpaoszlopokkal, mivel rossz tulajdonságuk, hogy ha szemből megyünk nekik, akkor ránk esnek, ezzel jócskán akadályozva haladásunkat.



A „Destructor" ajánlott a következő lépésben, itt ugyanis tovább finomíthatjuk koordinációs készségeinket, itt a fő feladatunk a villogó bóják letarolása – ezzel juthatunk plusz időhöz –, majd a cél elérése még időn belül. Az elején még több bója kihagyásával is lehetünk sikeresek, ám a későbbiekben igazán meg kell szenvednünk, ha szeretnénk időn belül végezni, ugyanis néhány helyen 95%-os teljesítmény alatt lehetetlenség megcsinálni az adott feladatot.

Természetesen az első feladatok könnyűsége miatt érdemes az edzéssel párhuzamosan belekezdenünk a történetmesélésbe is, ezt az „Italian Job" módot választva tehetjük meg. Itt is sorrendben haladunk majd, először Londonban kezdve (itt megtapasztalhatja az ember, hogy mennyire zavaró, hogy a „rossz oldalon" haladnak ezek az angolok… :)). Különböző feladataink lesznek majd, emberek szállítása, betörés a börtönbe, autósüldözés stb. – mindig a(z eredeti) történetnek megfelelően. A londoni helyszínek teljesítése nem jelent igazából nagy kihívást, mindig csak a nagy forgalomra kell tekintettel lennünk, és hogy minél kevesebbet ütközzünk, valamint figyelni arra, hogy egy óriási busznak (főként detonálószerrel megrakodva :)) sosem olyan a fordulékonysága, mint mondjuk egy dzsipnek vagy a népszerű Mini Morris-nak. Szerencsére a szimulációt ilyen téren nagyon jól megoldották, hiszen teljesen másképp kell vezetnünk a különböző autótípusokat, ezért is érdemes a többi módot ekkorra már teljesíteni, hiszen azzal megismerjük a kocsik viselkedését is.

A „Challenge" módban tesztelhetjük a kocsi irányítását, az ugratókat, a különböző úttípusokat, valamint a felső kameranézetes vezetést madártávlatból. Talán ez utóbbi a legnehezebb, hiszen csak az Ignitionnel játszók képesek elsőre teljesíteni ezt a feladatot… (Természetesen itt sorban kell haladnunk, amíg valamelyiket nem teljesítettük a feladatok közül, addig a többi nem elérhető.) Ez a mód számomra nem hozott túlságosan sok újdonságot, talán azért érdemes végigmenni rajta, mert a rámpákról ugratásnak később még hasznát vehetjük – nehogy aztán egy-egy küldetésünk azon bukjon meg, hogy képtelenek vagyunk rendesen fölmenni egy ilyenre…

Ami még kimaradt a felsorolásból, az a „Party Play", itt egyszerűen egy gépen lehet többen játszani, egymással versengeni. Az igazi multiplayer hiányzik a játékból, de ez betudható annak, hogy eredetileg PlayStationre készült el, ráadásul a történet és a szituációk is eléggé egyjátékosra lettek kihegyezve, habár egy „Fox&Hounds"-jellegű kergetőzést el tudnék itt is képzelni. Ja, és van még természetesen egy „Options" is.

A grafikáról elmondható, hogy a kor kívánalmainak nagyjából megfelel, vannak benne speciális effektek, kihasználja az izmosabb kártyákat is, ám megfektetni a mostani erőműveket nem fogja, még 1024x768x32biten sem. Ez utóbbi egyébként konzolos játékból kiindulva dicséretes, hiszen a textúrákat, a grafikai elemeket sikeresen PC-sítették, értem ezalatt, hogy leszámítva a néhol megjelenő kisebb felbontású textúrákat, nem mondaná meg az ember elsőre, hogy nem egy „született PC-s" produktumot tart a kezében.

Az irányítás szintén korrektnek mondható – persze arcade racinget tekintve –, hiszen a kocsik szimulációja, a törések nagyban befolyásolják a navigálást, továbbá a fékezések, a kanyarodások, ugratások – ugyan legtöbbször a valósághoz semmi közük nincsen – a játékélményen dobnak egy picit, néha talán még túl könnyű is bevenni egy-egy kanyart, annyira fordulékony, és annyira a kezünk alá dolgozik a járgány. A hangeffektek, valamint a zene szódával elmennek, utóbbi egy idő után kicsit talán idegesítő lehet, ám a játék hangulatához tökéletesen passzol. Főhősünk szinkronhangja, aki a sztori módban a narrátor szerepét betöltve sorolja az adott küldetés legfontosabb elemeit, kimondottan üdítő színfolt, akcentusához hasonlóval talán a „Lock, Stock And Two Smoking Barrels"-ben találkozhattunk (amúgy a szövegek, és az egész játék is, angol, francia, olasz, német, spanyol ékes nyelveken „beszélnek", érdemes meghallgatni a különböző verziókat!).

Összefoglalva az eddig leírtakat, elmondható, hogy élvezetes órákat lehet eltölteni a játékkal, ami talán a gyakorlottabbaknak nem túl nagy kihívás, és ez a legnagyobb baja is egyben, azonban kellemes perceket tud garantálni az arcade-versenyek kedvelőinek, jó a sztorija, izgalmasak a küldetések. Talán egy igazán nagy negatívumot tudnék kiemelni, ez pedig az a tény, hogy ugyan az SCi-s srácoknak is közük van a dologhoz, azonban a gyalogosokat nem tudjuk elgázolni, egyszerűen „lecsúsznak" a motorháztetőnkről…

Chilly

THE ITALIAN JOB (1969)

A filmváltozat a hatvanas évek legvégén került forgalomba az Egyesült Királyságban, és szinte azonnal kultfilmmé vált. A történet szerint Charlie Croker épphogy elhagyta a börtönt, máris egy „nagyobbacska" munkába vágna bele. Ez nem más, mint egy Kínából Olaszországba érkező, négymillió érű aranyszállítmány megfújása. Ehhez szüksége van anyagi támogatásra is, így betör a börtönbe(!), hogy onnan már Mr. Bridger társaságában távozhasson. Olaszországban aztán egy ügyes trükkel elvonják a hatóságok figyelmét, majd három Mini Morris-on (plusz néhány Jaguár és egy busz) távoznak a helyszínről. Természetesen a filmből nem hiányozhattak az üldözéses jelenetek a szűk olasz sikátorokban, amelyek a játék alaptémájának ihletői is lettek.

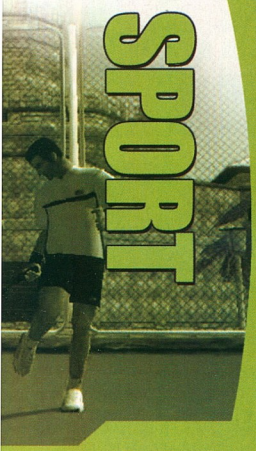
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 400MHz, 64MB RAM, 16MB 3D-s videokártya, Win9x **JAVASLAT:** a nagyobb felbontáshoz egy jobb videokártya, és kicsit gyorsabb gép

Arcade száguldás, az autók
A városok, a környezet
Játékélmény

A kihívás nem sokáig tart

89%



FILA WORLD TOUR TENNIS

▸ MÉG NINCS ● THQ ◂

A számítógépes grafikai fejlődés igencsak kedvez a sportjátékok készítésének, hiszen ez a műfaj is végre teljes mellszélességgel kiállhat a számtalan kategóriát felvonultató számítógépes játékok sorában. Ennek egyik nagyon jó példája a Fila Tennis, melyben igazán meg lesz mutatva minden, amit manapság egy ilyen témából ki lehet hozni. A szép grafika mellett kellően kidolgozott hangsúlyt fektettek a játékélményre is, hiszen összesen négy versenymódban ütögethetjük a labdát: arcade, challenge, karrier és többjátékos mód. Ez utóbbiban összesen hatvannégy játékos mérheti össze a tudását a virtuális teniszpályákon. Internet híján sem kell aggódnunk, hiszen összesen kétszázféle, számítógép által irányított ellenféllel küzdhetünk meg. A mozgásokat természetesen motion capture-ölték, melynek eredményeképpen minden egyes játékosmodell több mint nyolcvan mozgássort tartalmaz. Akinek mindez nem lenne elég, azok – a szponzor jóvoltából – számtalan Fila terméket csodálhatnak meg a játékban ☺. A kor követelményeinek megfelelően, no meg a téma miatt is, PC-re és Xbox-ra történik a fejlesztés. Jó hír, hogy csupán pár hónapot kell várnunk, hogy júliusban oszthassuk az ászokat mit sem sejtő ellenfeleinknek.

79 ... Celtic Football Coach
80 ... Season Ticket Baseball 2003
81 ... Toon Golf
82 ... 2002 FIFA World Cup

TARTALOM

1.	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
2.	NHL 2002	Electronic Arts
3.	NBA Live 2001	Electronic Arts
4.	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
5.	Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive
6.	Tiger Woods 2002	Electronic Arts
7.	Virtual Pool 3	Interplay
8.	Virtua Tennis	Empire
9.	Salt Lake 2002	EIDOS Interactive
10.	Trophy Bass 4	Sierra

TOP 10

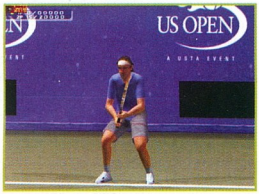
Fila World Tour Tennis	2002/07	THQ
Season Ticket Football	2002/08	Infogrames
Cabela's Deer Hunt 2	2002/08	Activision
Championship Manager 4	2002/09	EIDOS Interactive
Euro Tour Cycling	TBA	Akaei
Fila World Tour Tennis	TBA	THQ
Lego Soccer Mania	TBA	Electronic Arts
Links 2003	TBA	Microsoft
Xtreme Air Racing	TBA	Just Flight
Xtreme Roller	TBA	Microids

ELŐREJELZÉS

ROLAND GARROS 2002

▸ CARAPACE ● WANADOO ◂

Úgy látszik, ismét divat lett teniszprogramokat gyártani, hiszen számos magas szintű játék fejlesztése folyik párhuzamosan. Az egyik ilyen a francia Wanadoo által menedzselt Roland Garros 2002, ami meglepő módon, a nevével ellentétben, nem csak a híres-neves tornát dolgozza fel, hanem tartalmazza az US Open-t is. Mivel a fejlesztők igyekeztek a legnagyobb valósághűséget kipréselni a cuccból, ezért hat stadiont egy az egyben lemásoltak, így eredeti környezetben ütögethetjük a labdát. Emellett bekerül még pár, saját fantáziából eredő helyszín is, no meg pár titkos pálya is (komoly), így a végére el is érjük a 12+ pályát.



Természetesen nem mindegy, hogy milyen talajon küzdünk. A lehetséges négyféle talajtípus kihatással van a spílerek teljesítményére is, és a játékosokon meg is látszik, hogy melyik típuson vannak leginkább otthon. A meccseket minden elképzelhető formában lejátszhatjuk: 1vs1, 1vs2 vagy sima páros meccs. Ami még külön poén, hogy a meccsek résztvevői lehetnek vegyesen férfiak és nők is, kinek mi a szimpi. Számos versenymódozatra is lehetőségünk van a szokásos tornától elkezdve a húszszezonos karrierig bezárólag. De akár versenyezhetünk abban is, hogy ki tud zsinórban több meccset nyerni. A grafikára elég jól odafigyeltek, ezt tükrözi a több mint ötszáz animált mozgás is, amivel a játékosmodellek rendelkeznek. A többjátékos mód is bekerült természetesen a programba, így akár négy arc is játszhat egyszerre, egymás ellen.

Megjelenés valamikor május folyamán.

CELTIC/RANGERS FOOTBALL COACH

AKAEI ● SMOKING GUN ● WWW.CELTICFOOTBALLCOACH.COM ● WWW.RANGERSFOOTBALLCOACH.COM

A JÁTÉKFORGALMAZÓK LEGÚJABB MARKETINGFOGÁSA: EGY A KETTŐBEN! PEDIG EZ MÉG EGYNEK IS KEVÉS LENNE...

Először is szeretném leszögezni, ez a cikk rendhagyó módon két játékról szól egyszerre. Erre az ad módot, hogy az Akaei meglehetősen visszatetsző üzletpolitikával megpróbál egy – előrebocsátom: jóindulatúan ítélve is csak középszerű – menedzserprogramot rögtön kétszer is eladni. Így történhetett, hogy egy időben került a boltok polcaira a Celtic Football Coach és a Rangers Football Coach.

Ennek persze szükségszerű hozománya, hogy a játékok tartalmilag a címadó csapatra vannak kihegyezve. Ezzel már a kezdéskor szembesülnünk kell: hiába van kidolgozva a skót bajnokság a negyedosztályig, nincs lehetőségünk csapatválasztásra, mindenképpen a Rangers, illetve a Celtic menedzseri posztját foglaljuk el. Minthogy ez a két csapat minden tekintetben magasan kiemelkedik hazájuk pontvadászatából, ez a barátságtalan húzás nem csak a program szavatosságát, de a benne rejlő kihívást is jócskán visszaveti. Pedig alapvetően nem lenne halva született ötlet egy efféle tematikájú focimenedzser piacra dobása, és ezek a valóban impozáns múlttal és jelennel rendelkező klubok kiváló alanynak is ígérkeztek, ám a kivitelezés szintjén porszem került a gépezetbe.

Azt gondolom, hogy a téma ilyen megközelítésekor alapvető követelmény lenne egy kisebbfajta Celtic-, avagy Rangers-lexikon integrálása a programba, ám erről jelen esetben szó sincs: a szép, viszont kisszámú képeket leszámítva semmivel sem kapunk több információt a csapatokról, mint mondjuk a teljes focivilágot felölelő Championship Managerből. Innentől kezdve joggal merülnek fel kételyek a tartalmi kidolgozottságot illetően, és jönnek is a csalódások szép sorban. Az adatbázis skót és angol része még többé-kevésbé rendben is van, ám az európai kupákban szereplő gárdáknál már találhatunk furcsaságokat (Dárdai, mint jobbhátvéd??). Ezek felderítését persze csöppet sem könnyíti meg a rendkívül körülményes keresőrendszer – ami pedig egyetlen ablakunk a külvilág felé – figyelembe véve, hogy a többi csapatról egyszerűen semmi információ nem áll rendelkezésünkre, még a játékoskereteket sem tekinthetjük meg! Az egész programra rányomja így a bélyegét egyfajta bezártságérzés, melyet tovább fokoz a válogatottak, az Európán kívüli klubok és a barátságos meccsek hiánya, valamint a hozzánk érkező hírek és információk szűkesége – a csapaton belüli sérüléseken, eltiltásokon és igazolásokon kívül csak a skót klubokat érintő tranzakciókról és a legújabb eredményekről értesülünk.

Ahhoz, hogy a bajnokságban, a kupában és az európai klubviadalokon sikert érhessünk el, a szokásos edzés, taktika, játékosigazolás hármast kell összehangoltan irányítanunk. Lássuk csak ezeket sorban: a tréningek megvalósítása sikerült talán a legjobbra, a játékosoknak személyre szóló, napi két edzésre lebontott programot adhatunk meg, hogy 16 tulajdonságuk az általunk kívánt irányba fejlődjön. A taktikai rész már kevésbé kidolgozott, a formáció és az összeállítás megadásán kívül csak a passzolási stílust állíthatjuk be. Az viszont jó ötlet, hogy a segédünktől tanácsot kérhetünk az ideális felállást illetően. Ennél már csak az lenne jobb, ha az asszisztens nem csak egy menüpont erejéig tűnne fel a játékban, de hát a csapat körül dolgozó szakemberek – pályaedzők, játékosmegfigyelők, gyúrók – egy az egyben kimaradtak a játékból... Az igazolások rendszere végtelenül egyszerű, így például kölcsönzésre, cserére már nincs lehetőség.

A meccsek megvalósítása némiképp a Championship Managerre emlékeztet, csak jóval kevesebb statisztikát kapunk, a szöveges kommentárok pedig kisregény formában jelennek meg, kiölve ezzel minden dinamizmust, izgalmat a mérkőzésekből. Szerencsére a közvetítés részletessége három lépcsőben állítható, szerintem bőven elég a legalacsonyabb fokozat is.

Amit a legjobban sajnálok, hogy még a hagyományosan vérre menő Celtics–Rangers küzdelem hangulata sem jön át a programban, bár a készítők próbáltak hangsúlyt fektetni a rangadókra, sajnos nem sok sikerrel. Ezek után legfeljebb a két klub megszállott rajongóinak és gyűjtőknek tudom ajánlani a játékot, meg esetleg a műfaj iránt érdeklődő kezdőknek, akik egy kevésbé összetett focimenedzserrel szeretnék kezdeni az ismerkedést.

Immortal

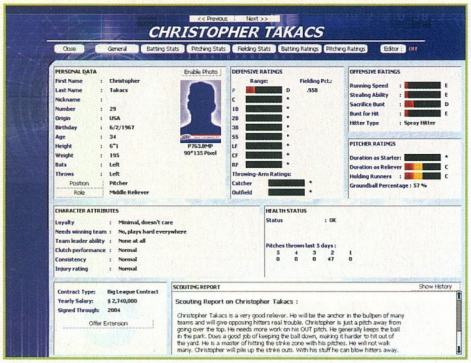
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P-200MHz, 64MB RAM, 400MB HDD, DirectX 8 kompatibilis videokártya **JAVASLAT:** már a minimum konfigon is jól kell futnia, esetleg egy 300-as proci nem árt neki.

Igényes design
Könnyen kezelhető menürendszer

Kidolgozatlan adatbázis
Korlátozott lehetőségek
Unalmas meccsek

61%



SEASON TICKET BASEBALL 2003

INFOGRAMES ● OUT OF THE PARK DEVELOPMENTS ● US.INFOGRAMES.COM/GAMES/SEASONTICKETBB2003_PC_SIM

GONDOLKOZTATOK MÁR AZON, MILYEN LEHET EGY AMERIKAI BASEBALLCSAPAT MENEDZSELÉSE? ÉN SEM - PEDIG ÉRDEKES!

Lapunk olvasótábora két részre osztható: sejtésem szerint a többség még soha nem fogott baseball-ütőt a kezében. Gyaníthatóan a fennmaradó kissebség nagyobbik része sem kifejezetten az eszköz rendeltetésszerű, sportcélú felhasználását preferálja... Nekik azt üzenem, hogy verekedni egyébként sem szép dolog, de ilyen eszközök igénybevételével már kifejezetten szurmóság, a kevés baseballkedvelő olvasónk közül pedig a menedzserjátékok iránt is fogékonyaknak (remélem nem üres halmazhoz jutottam...) jelentem, megjelent a Season Ticket Baseball sorozat 2003-as változata!

Nem tudom, hány embert villanyoztam fel ezzel a bejelentéssel, de valószínűleg nem túl sokat. Hiába, igazi rétegjátékról van szó, hiszen a menedzserprogramok általában is egy szűkebb rajongói körre támaszkodnak, ráadásul a baseball nem tartozik hazánk legnépszerűbb sportjai közé. Tesztünk tárgya pedig egy igazi hardcore baseball-menedzser-játék, ráadásul egy egész kellemes darab, ami mindenképpen megérdemel némi figyelmet.

Mielőtt azonban bárki is nagyon belelkesedne, rossz hírt kell közölnöm: sajnos az alkotók nem rendelkeztek a Major League Baseball licenccel, így be kell érnünk kizárólag a városuk nevével fémjelzett csapatokkal, valamint fiktív játékosokkal (akiket azonban be lehet azonosítani valós megfelelőikkel). Ez még úgy is elég komoly érvágás, hogy a programba integrált, minden igényt kielégítő editor segítségével az adatbázis minden elemét megváltoztathatjuk, ráadásul eredeti képeket, logókat importálhatunk a játékba. Ide kívánkozik, hogy bármennyire is jó dolog a teljes körű testreszabhatóság, nekem nem igazán jön be ez a beépített szerkesztő-megoldás, valahogy olyan fapados-érzést kelt bennem.

Ennyit a negatívumokról, lássuk inkább, mit nyújt nekünk a STB2003! Elsősorban annyi adatot, hogy még a legmegátalkodottabb menedzserek is csak elégedetten csettinthetnek. A játékosok több mint 30, jól rendszerezett és könnyen értelmezhető tulajdonsággal rendelkeznek, emellett mindegyikükről rövid szöveges értékelést és hatalmas mennyiségű statisztikát is találhatunk. A legjobbak mögött ott állnak az alsóbb ligás fiókcsapatok (szám szerint 3 minden klubnál!), melyek a folytonos utánpótlást biztosítják. Utóbbiak élére mi nevezhetünk ki szakembert, mint ahogy dobó- és ütőedzőt, valamint játékosmegfigyelőt is szerződtethetünk. Utóbbi szerepe különösen fontos, hiszen ebben a játékban minden sportolót az ő szemén keresztül látunk, természetesen képességeihez mért pontossággal. Rendkívül részletes információk állnak rendelkezésünkre a ligáról is, az aktuális álláson kívül megtekinthetjük következő forduló párosításait, a legjobb játékosok listáit különféle statisztikák tükrében, a mindenkori rekordokat, valamint a legfrissebb híreket.

Ha már eleget csemegéztünk az adatok között, talán aktivizáljuk magunkat! A programban minden alapvető funkció fellelhető, úgymint játékosok szerződtetése (a szabadszók közül, vagy más csapatokkal cserében), személyes üzeneteink szerkesztelezése, a csapat összeállítása és a taktika meghatározása, valamint a pénzügyek felügyelete. Utóbbi sajnos ebben ki is merül, ezen a téren nem tobzódhatunk a lehetőségekben. Épp úgy, ahogy az edzésekre sincs túl sok befolyásunk. Annál több van viszont a mérkőzések menetére! A valóban tartalmas meccsképernyőn szöveges kommentárok és a pálya stilizált képe révén értesülünk az eseményekről, miközben minden egyes dobónál/ütőnél beállíthatjuk a követendő taktikát. Felgyorsíthatjuk az eseményeket, ha a gépre bízzuk támadó- vagy védekező-játékunk irányítását, vagy szimulálhatjuk vele az egyes inningeket, esetleg az egész összecsapást. Összességében elmondható, hogy a mérkőzések megvalósítása kellően részletesre és mindamellett izgalmasra sikerült.

Kicsit bajban vagyok a STB2003 értékelésekor. Komoly hiányosságnak tartom a fiktív játékosok szerepeltetését, ami felett nem lehet szemet hunyni, mégis biztos vagyok benne, hogy a menedzserjátékok kedvelőinek, valamint a baseball szerelmeseinek remek és hosszan tartó szórakozást biztosít. Kezdőknek azonban komplexitása miatt nem feltétlenül ez az ideális választás a műfajjal, avagy a sportággal való ismerkedéshez!

Immortal

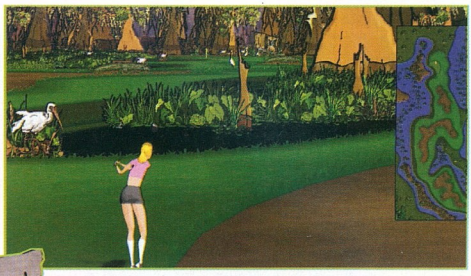
ÉRTÉKELÉS

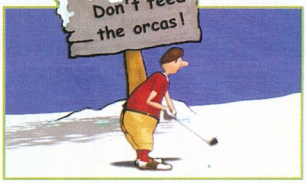
MINIMUM CONFIG: PII-300MHz, 32MB RAM, 95MB HDD, 8MB-os videokártya JAVASLAT: 8MB-os videokártya? Ehhez?? Inkább 64 mega RAM...

Részletes adatbázis
Teljes körű szerkeszthetőség
A meccsek megvalósítása

Nincs MLB licenc
Fapados kezelői felület

81%





TOON GOLF

FRIENDLY SOFTWARE ● FRIENDLY SOFTWARE ● WWW.TOONGOLF.COM

A BARÁTSÁGOS FEJLESZTŐK NEM TÚL BARÁTSÁGOS ÜZLETPOLITIKÁJA VÉGKÉPP BETESZ ENNEK AZ EGYÉBKÉNT IS GYENGÉCSKE JÁTÉKNAK…

Nincs szerencséje a Friendly Software-nek. Toon Golf nevezetű játékukat ugyanis éppen a nagyszerű Tiger Woods 2002 tesztelése után kaptam kézhez, így aztán volt összehasonlítási alapom. Persze nyilvánvaló, hogy a két program a piac különböző szegmenseit célozza meg, a kontraszt azonban olyan éles volt, hogy még így sem tudtam elnézö lenni ezen cikk tárgyával szemben. A Toon Golf ugyanis néhány kellemes vonása mellett olyan alapvető koncepciós hibákat tartalmaz, melyek meglehetősen rövid idejű merevlemezen való tartózkodásra predesztinálják.

A fejlesztő Friendly Software egyébként az erős online-támogatottságú golfjátékokra szakosodott, s ebbe az irányvonalba illeszkedik a TG is. Internetelérés nélkül így kizárólag egyszerű meccseket játszhatunk, vagy esetleg LAN-on mérkőzhetünk meg 1-4 ellenféllel. A Play the Tour opcióval kizárólag netes bajnokságokba kapcsolódhatunk be. A lehetőségek azonban nem merülnek ki ennyiben – az Add on Courses menüpontnál a fejlesztők website-járól újabb és újabb golfpályákat tölthetünk le. Sajnos ezek legtöbbje pénzbe kerül, jelenleg csak két ingyenesen letölthető ráadáspálya van. Ez már csak azért is igen szomorú tény, mert az alapverzió pusztán hat helyszínt tartalmaz, melyeken egyenként mindössze 3 (azaz három!) lyuk található. Ezt az üzletpolitikát inkább nem kommentálnám…

De vajon megéri-e új pályákba feccölni a pénzt? Ha engem kérdeztek, egyáltalán nem. A Toon Golf egy igencsak középszerű játék, amelyben sem a külcsín, sem a belbecs nem fogja meg az embert. Kezdjük talán az előbbivel: a grafikai motor igencsak érdekesre sikerült, leginkább az ősi, elsőszemélyű RPG-ket (Ishar, Lands of Lore) idézi, mert megfelelően nagyított és torzított 2D bitmap-ekből áll össze a kvázi-térhatású kép. Ez a technológia persze képtelen biztosítani a szabad kameramozgatást, a különböző nézeteket vagy éppen az ilyen jellegű játékokban nélkülözhetetlen real-time forgatást. Utóbbi megoldására például egy kis iránytű szolgál, melyen érzésre beállítva a kívánt szöget, majd az OK gombra tenyerelve a program szépen legenerálja nekünk az új nézetet – gondolom el tudjátok képzelni, hogy milyen körülményes ez a módszer, különösen, ha hozzávesszük a 2.5D engine nem teljesen korrekt térábrázolásából adódó nehézségeket. Leszámítva azonban a motor gyengeségeit, elég jól végezték dolgukat a grafikusok. A hátterek szépen megrajzoltak, az objektumok úgyszintén, a golfozók animációja pedig kifejezetten tetszetős, igazán rajzfilmhatást kelt. Nagyon hiányoltam viszont a pályákról a mozgást, a helyszínek teljes statikussága sokat ront az összképen. Pedig máskülönben elég karakteresre sikeredett a hat színtér: a temető, a mocsár, a roncstelep, az északi sark, a vadnyugat és az őskori erdő elég változatosságot jelentene, ha nem csupán három lyuk állna rendelkezésünkre mindegyiken. A pályákon elszórva mindenféle bónuszok és büntetések teszik érdekesebbé a játékot, ezek kitapasztalása eltarthat egy darabig.

Az irányításra négyféle metódus áll rendelkezésünkre, melyek között mindenki megtalálhatja a neki legjobban kézre esőt. A játszhatóság ezzel együtt sem ideális, néha nehéz megállapítani a pontos domborzati viszonyokat (2.5D…), és persze ott van a fentebb említett mizéria az irányzék beállításánál. A hangok viszont elég jól eltaláltak, és az ütéseinket kísérő vicces kommentárok is jól illeszkednek a játék hangulatához.

Azt hiszem, a Toon Golf nem lesz túl sikeres hazánkban. Ezt egyrészt a felénk nem túl népszerű marketing-módszerének köszönheti, de sajnos a játékélmény nem is éri el azt a szintet, hogy érdemes legyen újabb pályákat beszerezni további költségekbe verve magunkat. Akkor már érdemesebb egy komolyabb játékra áldozni a pénzt, mint teszem azt a Tiger Woods – azzal legalább hosszú távon is garantált a szórakozás.

Immortal

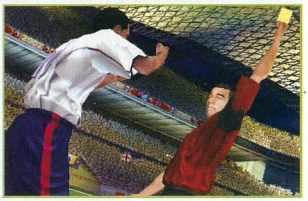
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P-133, 32MB RAM, 2MB-os videókártya, 175MB HDD **JAVASLAT:** bár a játék nem támaszt különösebb igényeket, szerintem azért nem árt egy 200 MHZ-es proci és esetleg 64 mega RAM.

Rajzfilmszerű grafika
Erős online támogatottság

Elavult grafikus motor
Nagyon kevés pálya

47%



2002 FIFA WORLD CUP

ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● UK.WORLDCUP.EUROPE.EA.COM

AZ EA SPORTS MÁR EGY HÓNAPPAL A NAGY ESEMÉNY ELŐTT OTTHONUNKBA VARÁZSOLJA A 2002-ES JAPÁN–KOREAI KÖZÖS RENDEZÉSŰ FOCIÜNNEPET!

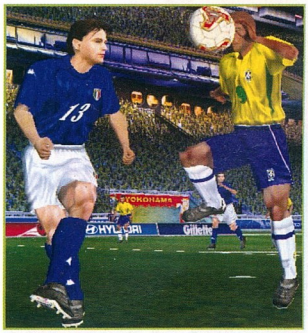
A labdarúgó VB hivatalos játékadaptációja tökéletesen illeszkedik az EA Sports FIFA sorozatába: kicsit megint jobb, egy kicsit más, de az igazi robbanás ismét elmaradt. Az európai fejlesztők keze munkája azért érezhető a játékon, főként ami a játszhatóságot és a VB-hangulat megteremtését illeti. De ne rohanjunk ennyire előre, lássuk csak szép sorjában, miért nem tudok felhőtlenül örülni egy ennyire nagyszerű játéknak!

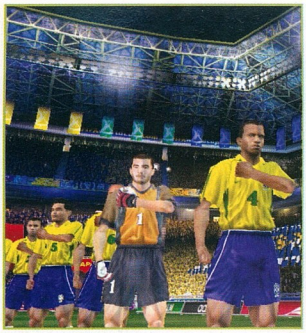
Először is az újszülöttek kedvéért címszavakban elmondom, mit is kapunk a pénzünkért: a programban a 2002-es világbajnokság 32 csapata szerepel, akikkel az eredeti helyszíneken küzdhetünk meg a világbajnoki címért. Ezen kívül lehetőségünk van barátságos meccseken is kipróbálnunk a 20 japán illetve dél-koreai stadiont, eredményes szereplés esetén pedig bónuszegytteseket is szerezhetünk, mint például az összamerikai válogatott.

Ennyi lenne a szűken vett tartalom, következzék a kivitelezés kérdése. Kezdem a grafikával, amin nem mentek végbe forradalmi változások a FIFA 2002 óta. A legfeltűnőbb különbség a rengeteg gyönyörűen kidolgozott stadion megjelenése, melyek kinézetén sokat dob a közönség javított animációja is: végre van konfettieső, behajigált pénztárgéptekercsek és óriási, hullámozva kifeszülő lobogók a kisebb zászlók mellé. Tetszetősek a felénk is ismerős, gázzal töltött óriásbábuk is, na meg a meccseket megelőző lézershow (ilyen lesz a valódi VB-n is?). Ami viszont nagyon nem tetszett, az a nézők bántó egyszínűsége: odáig rendben van, hogy a brazilok meccsén sárgállik a lelátó, de hogy mindenki homogén egyenpólóban legyen? Ez rengeteget ront az összképen. A pályán látottakban is mutatkozik némi előrelépés: egyrészt sokat javult a labdalevételek, fejesek, ütközések és szerelések animációja, másfelől a legnagyobb sztárok immár saját arcot kaptak, ami tökéletesen élethű megjelenést kölcsönöz nekik. Tényleg nagyszerű mondjuk Beckham (szegény!), Veron, Rivaldo vagy az összetéveszthetetlen Ljungberg kidolgozottsága, de én titkon azt reméltem (figyelembe véve a csapatok kis számát, meg hogy hol tart az NHL sorozat), hogy végre testközelből tanulmányozhatom Taribo West egyedi szarvacskáit, itt azonban még nem tartunk. Sőt, a brazil Elbernek például igencsak furcsa fürtök díszítik a fejét, pedig őt talán illene ismerni! Szóval ezen a téren felemás a helyzet.

Ami még nagyon nem tetszik (leszámítva az ég iszonyú ronda textúráját, de azon már nem is csodálkozom), az a pálya árnyékolása. Nappali meccseknél a stadion pályára vetődő árnyéka, éjszakainál a sarkok érthetetlen sötétsége nagyon zavaró a játszhatóság szempontjából, és ezen nem segít semmilyen gamma-korrekció. Az átvezető animációk, a gólörömök, a bevonulások és az automatikus visszajátszás viszont csak dicséretet érdemelnek, mert tényleg megteremtik a VB utánozhatatlan hangulatát. Ahogy haladunk előre az áhított cél felé, érezhető a tét és a feszültség növekedése ezeknek a jeleneteknek a fokozódó drámaiságából, amikhez a zenei alátétek is nagyban hozzájárul.

Ezen a téren semmi okunk panaszra: a komolyzenei betétek már az intrótól kezdve egyfajta pátoszt ébresztenek a játékosban, és remekül érzékeltetik meccs közben is egy-egy sorsdöntő gól jelentőségét. De nemcsak a muzsikák, a hangok is el lettek találva – anyanyelvi bekiabálások a kispadról, a csapat nevének skandálása a közönségtől, mi kell még? A kommentátorok palettája is bővült, újabban VB-történeti érdekességekkel és a játékosokra vonatkozó információkkal is szolgálnak nekünk, meg gyakran az aktuális helyszínről is éjtenek pár szót, tehát tartalmasabb lett a szövegük. Kár, hogy egy csapattal végigjátszva a sorozatot előbb-utóbb feltűnik a „Knézy-effektus", amikor a derék Andy Gray ötödször említi meg mellékesen, hogy Rivaldo Ronaldót váltotta a Barcelonában 1997-ben…





Összességében elmondható, hogy a külsőségek tekintetében megállja a helyét az új FIFA-epizód. Még jobb hír azonban, hogy a játékmenet csupa pozitív változáson ment át. Az EA Sports „Air Play" névvel illeti az új rendszert, ami valóban főként levegőben lévő labda esetén érzékelhető. A játékosok ezúttal sokkal élethűbben kezelik az ilyen helyzeteket, változatosabbak lettek a labdavételek és a fejesek, utóbbiaknál kidolgozottabb a légi harc. A magas labdák látványos átvétele és lepattanás nélküli kapura küldése nagyon látványos és egyben hasznos is, főleg, hogy ezúttal könnyebb a szélekről pontos beadásokat ívelni a kapu előterébe. Ugyanez igaz a távoli próbálkozásokra, a játékosok ugyanis észreveszik, ha kinn áll a kapus, és megkísérlik átemelni rajta a labdát. Ezt magam is tapasztaltam, amikor rögtön az első meccsemen sikerült egy félpályás gólt szereznem… Hamar észre fogjuk venni, hogy jelentősen visszaesett a belépő szerelés hatékonysága, még ha éppen sikerül is elérnünk a labdát, akkor is meg kell küzdenünk a szabadon guruló bőrért. Ez sokat javít az élethűségen, és egyben a szólók sikerességének esélyét is növeli, nem egyszer sikerült már a be-benyúló lábak között botladozva a kapu előtt kikötnöm! Javult a feltartások kezelése is, ezúttal sokkal érzékelhetőbb a játékosok fizikai valója, ami főleg védőknél fontos. Az ütközésdetektálással így sem vagyok teljesen kibékülve, gyakran a becsúszásoknak csak a szelétől is hatalmasat repülnek a focisták (feldobják magukat?), ugyanakkor az átvezető filmekben láthatunk csúnyán egymásba olvadó játékosokat. Végre megoldódott viszont a vonalon táncoló labda birtokba vételének a problémája: eddig ugyebár a labdarúgók ügyetlenül kivezették ilyen esetben a játékszert a pályán kívülre, most viszont szépen benntartják azt, akár egy látványos kanalazó mozdulat segítségével is.

További újdonság, hogy minden válogatottnak vannak különleges képességekkel bíró sztárjai, természetesen a csapat képességeihez mért mennyiségben. Ezek szupergyorsan sprintelnek, bombaerősen vagy éppen extrapontosan lőnek, egyszóval képesek a kritikus helyzetekben a meccseket eldönteni, becsüljük meg tehát őket. Az igazi nagyágyúk ebben a játékban végre tényleg rendkívül veszélyesek, Owen ellen védekezni például nem éppen leányálom… Ja, majd elfelejtettem: végre van dekázás (egy helyben állva csel (e), majd nyomkodni a balra csavarást (z/y))! Így most már gond nélkül megvalósítható az igen kifinomult „bevarrunk ötöt, aztán csak dekázgatunk" taktika .

Az AI sajnos nem fejlődött eleget, bár valamivel okosabban játszik, és kevesebbet ívelget, még mindig nem az igazi. A gépnél persze ezt ellensúlyozhatja a kezelésből adódó nehézségek hiánya, de amikor saját csapatunk tagjai bénáznak, az elég idegesítő. A védőknek például megmaradt az a rossz szokásuk, hogy simán maguk mögé engedik az ellenfél támadóit (persze egyikük azért jó érzékkel mindig bennragad, nehogy már les legyen…), a szélsők pedig továbbra is hajlamosak kiengedni maguk előtt a kitett labdákat, szóval a FIFA 2002-ből ismerős hibák visszaköszönnek. Így ismét vannak szinte mindig gólt eredményező sablontámadások, például az alapvonalon befelé mozgó szélsővel visszapasszolt labdát az esetek kilencven százalékában értékesítik az érkező középpályások. Mondjuk ebben is van annyi pozitívum, hogy végre nem a csatárok lövik az összes gólt…

Végeredményben egy nagyszerű játék született a 2002 FIFA World Cup személyében, amely méltó a világbajnokság hivatalos játéka címre. Az apróbb hibákat, hiányosságokat és a kihagyott ziccereket (nemzeti himnuszok, díjkiosztó ceremónia hiánya – mikor jut már végre eszébe valakinek??) feledteti a nagyszerű és némileg újszerű játékélmény, ami közelebb áll az igazi focihoz, mint eddig bármikor. Aki nem hiszi, járjon utána!

Immortal

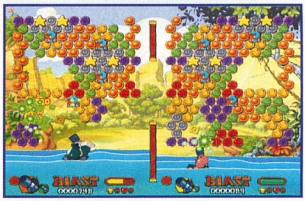
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P-233MMX, 32MB RAM, 4MB-os 3D gyorsító, 65MB HDD **JAVASLAT:** A hivatalos minimum config egy vicc, nagyságrendekkel jobb gép kell, de a készítők némileg optimalizálták a kódot, így nem igényel nagyobb hardvert, mint a FIFA 2002

Javított grafika
Kidolgozott sztárok
"Air Play"
Igazi VB-hangulat

A cikkben szereplő apróbb hiányosságok

95%



WORMS BLAST

UBI SOFT ● TEAM 17 ● WORMSBLAST.TEAM17.COM

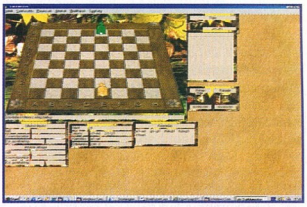
A WORMS 24. RÉSZÉT TALÁN MÁR NEM KELL MEGVÁRNUNK, HOGY VÉRFRISSÍTÉST LÁTHASSUNK A SOROZATBAN.

A Worms név 1995-ös debütálása óta számtalan résszel és számtalan géptípuson találkozhattunk már ezekkel a formabontó kukacokkal, akik egycsapásra megreformálták a piacot, illetőleg a fejlesztő Team 17 életét. Piacot azért, mert már az akkori szinten is csúnyácskának mondható grafikája ellenére is bődületes sikereket tudott elérni, a fejlesztőkét meg azért, mert ezután már csak és kizárólag a Worms szériák végeláthatatlan készítésébe kezdtek…
Azonban minden léggömb kipukkan egyszer, és előbb-utóbb a rókán sem marad több bőr, tehát más megoldás után kell nézni. Bár ez a 7 év nem arról tanúskodott, hogy a Londoni székhelyű cég nagyon kapálózna megszabadulni aranytojást tojó tyúkjától, azért a változás szelei már lengedeznek, és 2002-ben Worms Blast néven meg is jelentek az elárusítóhelyek polcain. Hiszen, míg az előző részekben amolyan teamplay feelingje volt a Worms-oknak, és egymás likvidálása volt a cél, addig idén a stratégiai vonalak erősödése mellett az egyjátékos módra történő kiéleződés volt az előrelépés. Na meg persze a stílusváltás, hiszen itt már nem egymás arcát kell leamortizálni, hanem holmi köveket meg céltáblákat.
Nem tudom hányótok között cseng ismerősen egy Bust-A-Move című játék neve, ami egy olyan, elsőként konzolokon hódító program, mely az őstetrisz elgondolását kicsit továbbfejlesztve színes kristályokkal operál. Mégpedig olyan módon, hogy minimum 3 egyforma színt ezekből az oktaéder alakú kristályokból egymás mellé téve deaktiválhatjuk őket. Namármost a Worms Blast ehhez a műfajhoz hasonlítható a legjobban, csupán a likvidálás módja lesz eltérő.
A játék 3 alrészre osztható, és már azon is meglepődhetünk, hogy az irányítható szereplők között különböző alakok tűnnek fel. És ráadásul nem is választhatóak rögtön mind, hiszen kell valami motiváció a további játékra is… A játéktér most egyetlen képernyőre korlátozódik, ahol különböző színű és tulajdonságú kövek sorakoznak, és az alsó sávban nyílik lehetőségünk szabad mozgástérre. Az alapbeállítások szerint a kurzorbillentyűkkel történő mozgatás nem igényel különösebb agytevékenységet, sőt a kezünkben lévő gránátvető is két billentyű soros, és párhuzamos nyomogatásával állítható megfelelő támadópozícióba. Még egyetlen funkcióbillentyű van hátra, aztán készen is vagyunk: a fegyver típusának váltása.
Valahol a 3 játékmódnál vesztettem el a fonalat, amit most engedelmetekkel folytanék akkor: tehát lehet játszani egyedül a számítógép ellen, ketten egy gép ellen, és hálóban, illetve Interneten. Ezek további 3 részre oszthatók, úgymint: Puzzle, Tournament és Versus. Lényegében minden esetben ugyanaz lesz a cél: eltüntetni az összes színes kristályt, azonban ezt mindig más és más módon kell majd elérnünk. Nagyjából el is mondtam mindent a technikai részletekről, már csak amolyan szubjektív véleménnyel, illetve áttekintéssel vagyok adós.
A program tervezői láthatóan új vizekre próbáltak evezni, és a meglévő Worms univerzumot kibővíteni, és kicsit nagygenerálozni. A teljes átalakítás persze túl drasztikus lépés lett volna, így grafikailag is éppen csak annyit csiszoltak rajta, hogy a mostanában egyre divatosabb designer állásban foglalkoztatottak beleilleszthessék tökéletesen elgondolt elképzeléseikbe.
A játékmenet teljes megváltoztatása pedig egyértelműen arra szeretne utalni, hogy új piac után is néztek, de szerették volna átcsábítani a régebbi részekbe csömörlött embereket is. Ami azonban változatlan maradt, az a hangulat. Mit több: szórakoztató. És ez jó…

Bagó Péter

TEAM 7

1990-ben alakult meg egy 7 fős baráti társaság tagjaiból a Team 7 nevű formáció, mely az akkoriban legelterjedtebb géptípusokra – úgymint a Commodore 64 vagy az Amiga 500 – kezdtek szórakoztató programokat írni. A cég hamar kinőtte magát, és a létszáma 17 főre duzzadt, amit nevük változtatásában is nyomon követhetünk, majd megjelentek azokkal a klasszikusokkal, amik örökre bevonultak a történelembe: Final Contact, Body Blows, Project X, Alien Breed, Superfrog.



SAKKMESTER

▸ AUTOMEX ● TECHLAND ◂

NEM KELL SAKKMESTERNEK LENNÜNK AHHOZ, HOGY A PROGRAMMAL JÁTSZHASSUNK, VISZONT MIUTÁN EZT MEGTETTÜK - KÖNNYEN VÁLHATUNK AZZÁ.

Abban talán egészen hamar kiegyezhetünk, hogy a sakk az egyik legősibb játék a földön. Valamint abban is, hogy vérmérséklettől függően egyéb jelzők is aggathatók rá, úgymint: zseniális, megacool ésatöbbi. Érdekes tény továbbá az, hogy elemi erővel tudott fennmaradni egy olyan játék, amiben nemhogy az erőszak írmagját nem leljük, de még a szerencse sem számít, annál inkább a játékosok ügyessége és higgadt gondolkodása. Könyvek sokasága és fejtegetések ezrei szólnak a sakkról, rengeteget kutatták a titkát, de a játék mit sem veszített érdekességéből, és természetesen titka továbbra is megfejtetlen maradt. Évente több ezer sakktornát rendeznek, és a játékot minden nemzedék és nemzet játssza, amivel kétségtelenül a legnépszerűbb táblajáték címet nyerte el. Azonban bármilyen népszerű is, ilyen-olyan okból olykor előfordulhat, hogy bármennyire szeretnél, mégsincs kivel játszanod, és más megoldást kell találnod. Ilyenkor jöhet jól a számítógép, és azon belül is a Sakkmester. Az igen ropogós és friss megjelenésű program bármikor előkapható, és bármikor lejátszható vele egy kis parti. Még attól sem kell félnünk, hogy legyaláz a gép, vagy túl könnyű lesz egy menet, hiszen a gép mindig a méltó ellenfelet fogja biztosítani számodra, mivel minden játékos saját képességeihez igazíthatja a nehézségi szintet. És még akkor sincs veszve semmi, ha ha megunod a számítógéppel folytatott játékot, hiszen az Internet révén „valóságos" ellenféllel is játszhatsz.

A Sakkmester nemcsak profiknak készült, hanem minden képességű játékosra gondol – a kezdők számára is sok hasznos tanáccsal szolgál, illetve szemléltetésként bepillantást enged néhány világhírű sakkmester játékába. Ezek az előre tárolt meccsek remek megfigyelési pontokat szolgálhatnak a későbbi partikra nézve. Ráadásul mindezt nem is akármilyen megjelenítés mellett tehetjük, hiszen a program grafikai kivitelezése is gyönyörű, és többféle perspektívát is kínál: a klasszikus madártávlat éppúgy megtalálható benne, mint a roppant izgalmas elölnézet. Ami a sakkfigurák stílusát illeti, szintén sok lehetőség közül választhatsz.

A sakktábla ablak mindig látható, a többi opcionálisan eltüntethető vagy megjeleníthető. Az Ablakok menüben tetszés szerint kijelölheted, hogy mely ablakok látszódjanak. A flexibilitás jegyében az egész tájképet átrendezheted, mindössze az egérgomb nyomvatartásával kell húzkodni az ablakokat.

Értékelésként elmondható, hogy a Sakmester üdítő színfoltja a néha monotonná váló programfelhozatalnak, főleg ha hozzáteszem azt, hogy sakkprogram az utóbbi hónapokban (években?) egyáltalán nem is látott napvilágot. Szerencsére azonban megvásárlása nem amolyan kényszerügy – ahol az egyetlen jogán a kissé gyengébb minőséget is muszáj lenne beszerezni, hanem pont ellenkezőleg. A remekül átgondolt koncepciónak köszönhetően a menükben található közel 30 opció mind-mind azt az érzést keltheti bennünk, hogy figyeltek ránk, és minden a mi érdekünkben történik. Kényelmes, átlátható, és remekül használhatóak a beépített lehetőségek.

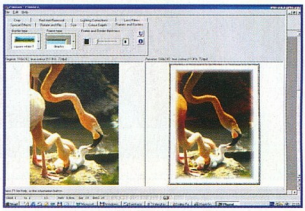
Bagó Péter

TECHLAND

A program hátterérül pár szóban: a lengyel illetőségű Techland hazájában elég komoly kis fejlesztőcégnek számít, hiszen sok apróbb multimédiás és játékprogram fűződik a nevéhez, ami már külhonban nem is látott napvilágot. Mindemellett forgalmazóként árusítják saját termékeiket, és legújabb szárnypróbálgatásuk, hogy úgynevezett A kategóriás csúcsjáték)programok készítésébe fogjanak. Az ehhez a szériához tartozó First Person Shooter, a Chrome igen ígéretesnek tűnik, majd elvárlik a jövő évre tervezett megjelenés után, hogy mennyivel öregbíti ez a cég hírnevét.

PHOTO PLAY - SPECIAL FX

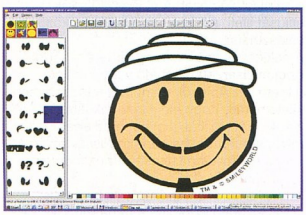
DYNAMIC SYSTEMS ● GREENSTREET ● WWW.GREENSTREETSOFTWARE.COM

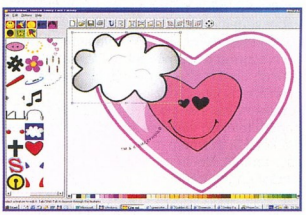


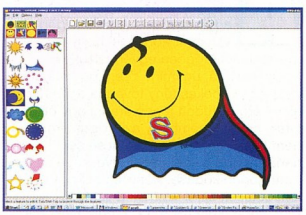
Éppen a múltkor merengtem el egy kicsit a felhasználói szintű programokon, és azon is belül a méregdrága kategóriába sorolandó alkalmazásokon. Vajon mi ösztönözheti arra egy szoftver készítőjét, hogy kész termékét több százezer forintos áron bocsássa majd áruba. A válasz azonban igen földközeli: a minőség. Mert hát egy tervező vagy szerkesztő programmal, ha jól meg van írva, mindent elvégezhetünk, olyannyira, hogy sok ember ezen szoftverek alkalmazásából él, vagy gazdagít másokat. Viszont mint átlagfelhasználó soha a büdös életben nem lesz még csak sanszunk sem rá, hogy ezekből egy eredeti példányt magunkhoz ölelgessünk, így hát marad a vágyakozás a full verziós Photoshopok iránt, ha például képet szeretnénk editálni.
Illetve eddig ez volt a helyzet, azonban a greenstreet fejlesztőcsapata valami igen remekbeszabott dologgal állt elő – mégpedig megfizethető árú képeditáló programmal, s főként olyannal, ami a hétköznapi gondjainkat is hivatott orvosolni – hiszen fényképeink retusálása lesz többek között a feladatunk.
Aki látott már képszerkesztő programot, az nagyjából számíthatna arra, hogy mik azok a lehetőségek, amik visszaköszönnek majd itt is, azonban ezen funkciók, jóval inkább szoftverre szabottak lettek, hiszen itt eleve olyan segédletekkel találkozhatunk majd, mint a piros szem problémájának megoldása, vagy a képen szereplő de oda nem illő tárgyak kiollózása. Persze ezek még olyan dolgokkal egészülnek ki, mint az élesítés, a képeknek történő keretkészítés, a szkennelés során történt hibák korrigálása vagy a különböző effektek alkalmazása.
A kezelésbe vett képet természetesen tovább örökíthetjük weboldalunk illusztrációjaként, háttérképként, akár kirakóformák is alkothatók, de még fényképet is nyomtathatunk belőle. A programhoz jár egy böngésző is, mely beolvassa a merevlemezen található összes képünket, és ezáltal egy kattintásra elérhetővé válik minden, ami csak kellhet.

SMILEY FACTORY

DYNAMIC SYSTEMS ● GREENSTREET ● WWW.GREENSTREETSOFTWARE.COM







Gyanakodva méregettem a kezem ügyében lévő multimédiás alkalmazásokat, amik erre a hónapra lettek rendelve – már csak azért is, mert előtte szóban hangzó értékelésüket már hallottam kedvenc rovatvezetőmtől: hogyaszondja, itt van ez az aranyos smileytervező program Ezek után álljatok már neki légy szíves komoly hangulatban megvizsgálni egy szoftvert…
Ám félreértés ne essék, nem történt még semmi hiba, csak a szokásos előítéletem lépett működésbe – úgyhogy inkább installáljunk, és közben nézzük, mi jót mond magáról a szoftver. Először ugyanis nem igazán értettem, hogy a mosoly jeleken mi a frászkarikát lehet még variálni azon kívül, hogy a megszokott kettőspont, vonal és zárójelbezár szindrómákat grafikus alapra cserélhetjük. Aztán dobtam egy szelíd hátast… Mert ez a program nagyon komoly! Először is annyi, de annyiféle és fajta mosoly-jel készíthető, hogy ember legyen a talpán, aki kiszámolja a kombinációs lehetőségeket. Mert kéremszépen az alapfelállás szerint egy szerkesztőfelület jelentkezik be, ami egy komolyabb grafikai program szintjén mozog (bár tegyük hozzá, inkább specializálódott opciókkal fogunk találkozni), és ezen vágódeszkán kell felaprítanunk a felaprítandót, és az alapanyagokból megépítenünk magát a smiley-t. Ehhez több ezer kellék közül választhatunk – és tényleg tessék komolyan venni a számokat, mert minden képzeletet felülmúló alakokat alkothatunk.
Talán egy dolog lehet még kérdéses csupán, hogy ennek az egésznek mi értelme van? Hát kéremszépen az, hogy némiképp egyéniséget, vagy valamiféle azonosítót kreálhassunk magunknak, amit aztán boldog, boldogtalan majd a mi egyéniségünkhoz csatolhat. Talán ennek érdekében van az is, hogy a program a létező összes fontosabb alkalmazással (Word, Excel, PowerPoint, stb.) együtt tud működni, és ezáltal pólókra, meghívókra, weboldalakra ragaszthatjuk a saját smiley-nkat.

Bagó Péter

CD GAMES

Már kapható legújabb számunk!

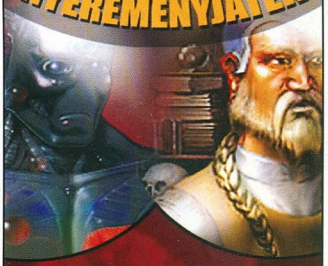
Szuper végigjátszások:

STAR WARS
JEDI OUTCAST
C&C RENEGADE
HEROES IV
WARRIOR KINGS
DISCIPLES 2
MIGHT &MAGIC IX
GRANDIA 2
WARLORDS
BATTLECRY 2

teljes játékok extra programok
a legfrisebb demók...
... nézd meg, tetszeni fog.

GOLEM

NYEREMÉNYJÁTÉK



A múltkori számunkban írtunk a Golem nevű magyar nyelvű stratégiai játékról. Következzen 3 kérdés, a helyes megfejtők között 3 programot sorsol ki az Automex Kft.

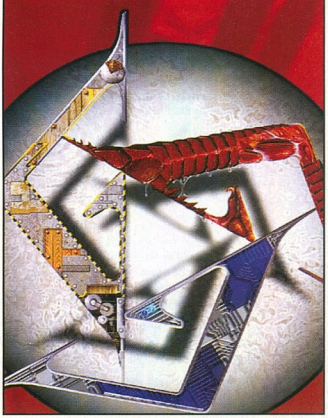
1, Ki a fejlesztője a programnak?

2, Hány faj szerepel a játékban?

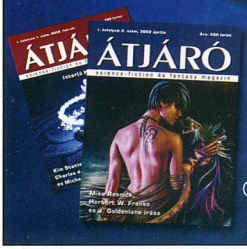
3, Mi volt a fejlesztőcsapat előző játékának címe?

A megfejtéseket a 98. oldalon található szelvénnyel együtt 2002 június 15-ig várjuk a következő címre:

PC.GAMES - Golem játék -
1325 Bp. Pf.:315



Új sci-fi és fantasy lap indult!



Kéthavonta 80 oldalon, B/5 formátumban

Keresd a sci-fi, fantasy szakboltokban!

A második szám tartalmából:
Mike Resnick, Arthur C. Clarke, Herbert W. Franke, Vera Nazarian és J. Goldenlane írása

Előfizethető postai utalvánnyal:
Átjáró Magazin – 1203 Budapest, Mária u. 3.
Előfizetési díj fél évre: 1350 Ft, teljes évre: 2700 Ft
(Ne felejtsd el a közleménybe beírni: „Átjáró előfizetés")

http://www.atjaro.hu

Hamarosan indulunk!

www.vegigjatszas.hu

Cheat-ek, trainer-ek és végigjátszások, folyamatosan bővülő adatbázissal, régi és új játékokról.

Ha csatlakozni szeretnél a szerkesztőkhöz itt a remek alkalom, várjuk jelentkezésedet a level@vegigjatszas.hu címen!

2002 FIFA World Cup

A különböző csalások aktiválásához nem kell mást tenned, mint edítálni a játék könyvtárában lévő soccer.ini fájlt, és hozzáadni egy-egy sort az alábbi listából, majd elindítani a játékot.

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 – Minden csapat elérhető
UNLOCK_TOURNAMENT=1 – Minden bajnokság elérhető
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 – Agresszív szerelések
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 – Egyenlő csapatstatisztikák
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 – A gép véletlenszerűen választ csapatot magának
DEMO_MODE=1 – Futtatás Demó módban
WINDOWED=1 – Futtatás ablakban

Command&Conquer: Renegade

Extrák:
Kezdj egy Multiplayer gyakorlást, majd nyomd meg az F8 billentyűt, és gépeld be: 'extras fnkqrrm', végül nyomj egy Entert. Hatására az Extras Enabled felirat jelenik meg, minekutána bátran mehetsz a vásárló terminálhoz... Persze előtte tartsd lenyomva az ALT-ot, akár a karakter, akár a jármű képernyőre lépsz!

Dragon Throne: Battle of Red Cliffs

Játék közben az Enter lenyomásával lehívható konzolba gépelheted az alábbi csalásokat:

{levelup} – Szintlépés
{levelmax} – Maximum szint
{ineedwood} – Fa
{ineedmeat} – Hús
{ineedrice} – Rizs
{ineedfood} – Étel
{ineedwine} – Bor
{ineediron} – Vas
{ineedall} – Minden tárgy
{ineedopenfog} – Köd kikapcsolása
{fps} – Frame Rate érték
{superman_ex} – Ismeretlen hatású
{speed_ex} – Ismeretlen hatású
{ineedswin} – Ismeretlen hatású
{ineedsuperpower} – Ismeretlen hatású
{ineedopenallstory} – Ismeretlen hatású
{ineedclear} – Ismeretlen hatású
{ineedhelpme} – Ismeretlen hatású
{ineedown} – Ismeretlen hatású
{net} – Ismeretlen hatású
{birth_ex} – Ismeretlen hatású
{addspeed_ex} – Ismeretlen hatású
{subspeed_ex} – Ismeretlen hatású
{rain_ex} – Ismeretlen hatású
{dayandnight_ex} – Ismeretlen hatású
{gale_ex} – Ismeretlen hatású
{screenshot} – Ismeretlen hatású
{screenshot_ex} – Ismeretlen hatású
{hlylevelup} – Ismeretlen hatású
{nettest_ex} – Ismeretlen hatású
{test_ex} – Ismeretlen hatású
{superscreenshot_ex} – Ismeretlen hatású
{savenet_ex} – Ismeretlen hatású
{skill_ex} – Ismeretlen hatású
{valiantscale_ex} – Ismeretlen hatású
{ver} – Ismeretlen hatású
{allmj_ex} – Ismeretlen hatású
{r18} – Ismeretlen hatású
{r19} – Ismeretlen hatású

Dungeon Siege

Játék közben az Enter lenyomásával megnyíló parancsmenübe írhatod az alábbi csalásokat. Kikapcsolni őket a – paraméter beírásával lehet.

+zool – Sérthetetlenség
+chunkey – Ismeretlen hatású
+superchunky – Ismeretlen hatású
+version – Verziószám
+resizelabels – Ismeretlen hatású
+drdeath – Maximum sérülés
+shootall – Kattintás nem szükséges
+sixdemonbag – +150 érték mindenhez
+loefervision – Nem lesz köd
+xrayvision – Textúrák kikapcsolva
+minjooky – A karakter nagyon kicsi lesz
+maxjooky – A karakter nagyon nagy lesz
+checksinthemail – 999999 arany
+sniper – Ismeretlen hatású
+movie – Videófelvétel készítése
+GUI – Ismeretlen hatású
+mouse – Egér bekapcsolása
+rings – Kiválasztó gyűrűk bekapcsolása
+potionaholic – Ismeretlen hatású
+faertehbadgar – Ismeretlen hatású

Freedom Force

Bármilyen szövegszerkesztővel nyisd meg az INIT.PY fájlt, majd írd bele az alábbi sorokat, végül mentsd el és indíts egy játékot.

import ff
ff.CON_ENABLE=1

Ha ez megvan, a Database képernyőn a Shift + ~ együttes lenyomásával hívhatod le a konzolt, ahová az alábbi parancsokat gépelheted:

Campaign_AddPrestige(szám) – Adott értékű presztízs érték
god() – Az egész csapat sérthetetlen lesz
peace() – Az ellenfelek nem mozognak, vagy nem támadnak
Mission_Win() – Adott missziót megnyerése
DEBUG_ALLPOWERS=1 – Adott misszióban lévő összes speciális tulajdonság megszerzése
Campaign_AddCP('név',szám) – CP érték hozzáadása adott karakterhez
Campaign_Recruit('név') – Adott karakter speciális beállítása
Campaign_UnlockOrigin('név') – Adott karakter speciális eredete

Monsterville

Ha a játékot a /NOAI és /MAPDESIGN paraméterekkel indítod, akkor az ellenfeleknek nem lesz intelligenciájuk, valamint egyből a pályaszerkesztőben találod magad.

NightStone

Kezdj el egy játékot, majd az F1 lenyomásával hívd le a konzolt. Üsd be az alábbi kódok közül valamelyiket, majd tartsd lenyomva az F4 billentyűt és úgy nyomj Entert. Az F1 gomb lenyomásával térsz vissza a játékba.

VAMONOS – Pályaugrás
MRFURIOSO – Sérthetetlenség
ITEM – Adott tárgy megkaparintása, ahol X értéke 1-152 között mozoghat
VIDA – Energia visszaállítása
MAGIA – Mágia visszaállítása
RESISTENCIA – Ismeretlen hatású
DESTREZA – Ismeretlen hatású
FUERZA – Ismeretlen hatású

Az alábbi kódok aktiválásához nem kell nyomva tartani az F4-et:

BBOX – Objektumok beállítása
DACTORS – Színészek beállítása
GRID – Rácsblokkolás
CLS – Konzol törlése
VIDMEM – Videó memória értéke
MCHECK – Ismeretlen hatású
SETFPS – FPS érték beállítása
FPS – Ismeretlen hatású
QUITMONEY – Ismeretlen hatású
GETMONEY – Ismeretlen hatású
DROL – Ismeretlen hatású
C-DEBUG – Ismeretlen hatású

Planet of the Apes

Az alábbi kódokat az Options menüben kell névként megadnod:

great ape – Isten mód a majmoknak
apesaremyfriends – Isten mód neked
fastdunk – Gyorsabb futás
buggers"store – Mátrix mód
!haleluya! – Bolond majmok
aliensdock – Az idegenek is majmok lesznek
crap more on limet – Majommá válsz

Recoil

Játék közben a CTRL+X lenyomásával hozhatod be a cheat beadó menüt:

Cavalry = Sérthetetlenség
Hemmit = Minden fegyver elérhető
Medic = Maximum pajzs energia
Killjoy = Ingyen légpárnás technológia

Rollercoaster Tycoon: Corkscrew Follies

A címképernyőn pötyögd be: RCT2, majd nyomj egy Entert. Hatására 1,000,000 dollár üti a markodat, valamint elérhetővé válik az összes pálya, és végtelen kölcsönben is részesülhetsz.

Spider-Man: The Movie

A Specials/Cheats menüben kell megadnod az alábbi kódokat:

chillout – Süti
underthemask – Pókember szemével
goestoyourhead – Bohóckodj
spiderbyte – Aprólék
joelspeanuts – Túlspilázott ego
dodgethis – Piros kapszula bevétele
imiarmas – Minden pálya
romitas – Vigyetek ki innét
koala – Ki az a Popeye?
organicwebbing – Örök háló
realhero – Ismeretlen hatású
freakout – Ismeretlen hatású
captainstacey – Ismeretlen hatású
thugsrus – Ismeretlen hatású
stickyrice – Ismeretlen hatású
knuckles – Ismeretlen hatású
serum – Ismeretlen hatású
hermanschultz – Mitikus vezető
girlnextdoor – Ismeretlen hatású
headexplody – Ismeretlen hatású

Tony Hawk's Pro Skater 3

BACKDOOR – A 11 elérhető csalás bekapcsolása
PEEPSHOW – Minden videó elérhető
ROADTRIP – Minden pálya elérhető
YOHOMIES – Rejtett karakterek
WEEATDIRT – Ismeretlen hatású

Trains and Trucks Tycoon

A játék könyvtárában lévő TTT.ini fájlt nyisd meg egy akármilyen szövegszerkesztővel, majd látnod kell egy olyan sort, hogy:

[camp]
stat=xxx

Ebből, az xxx értékét az alábbiakra írva az adott pályán kezdhetsz.

Level 2: The
Level 3: Sun
Level 4: Is
Level 5: Shining
Level 6: So
Level 7: Bright

C&C: Renegade játék nyertese:

- Babári Márk Budapest, 1045

Salt Lake 2002 játék nyertesei:

- Hanich Ferenc Balatonlelle
- Tóth Tamás Budapest
- Berta Kálmán Orosháza

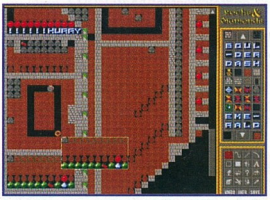
Star Trek: Bridge Commander játék nyertese:

- Csoke Dániel Kecskemét

A 2002/4 számunkban meghirdetett nyereményjátékok nyerteseit kisorsoltuk, gratulálunk nekik!
A játékszoftvereket postai úton küldjük!

Májusi eső aranyat ér – tartja a nagybecsű mondás, azonban ezt én kiegészíteném egy kis adalékkal, mégpedig olyanmód, hogy figyelmetekbe ajánlanám májusi DVD mellékletünket, melyen talán a szokásosnál is több extra és exkluzív anyag lakozik.
Mert mi is a koncepciónk? – merülhet fel a kérdés, minden jámbor lelkű olvasónkban, aki nem részesült még abból a varázslatból, amit havonta próbálunk elhinteni mindenki számára. Az, kedves barátaink, hogy ha már arra születtünk, hogy használnunk kell a PC nevű vasszerkezetet, tegyük azt minél több örömteli percet átélve – a lehető legkényelmesebb formában. Így a mindennaposnak mondható szekciók, mint teszem azt a demók, vagy a videók mellett a legnagyobb hangsúlyt az olyan programcsomagok, válogatások és más érdekességek kapják – amit garantáltan nem kapsz meg máshol.
Első körben talán a **Time Machine** *(DVD)*, vagyis az Időgép című szoftvert emelném ki, ami pár éve jelent meg a Cryo kiadásában, és Magyarországon még ma is 5999 forintos fogyasztói áron lehet hozzájutni, tehát már csak ez is mutatja azt: nem egy rossz vétel ez a DVD… De, akinek ez sem elég (a teljes magyar nyelven kívül természetesen), annak további játékokkal szolgálunk a **Rocks 'N' Diamonds** *(CD és DVD)* személyében, ami egy ősi klasszikus kincskeresős akciójáték, a Boulder Dash újragondolt változata. És, hogy még véletlenül se unhassatok bele közel 15 ezer bónusz pályát csaptunk hozzá mellékletként.
Ha már unatkozásnál tartunk, Lóránt Demeter barátunk is ezt tette, aztán egyik nap arra ébredt: filmet akar forgatni. Hősünk harmadik filmje a Bop, az idei Magyar Filmszemlén már igen jól szerepelt, ezért bátorkodtunk ennek előzetese mellett Demeter ezt megelőző 40 perces alkotását is megosztani veletek **A Játék** címen *(DVD)*.
Akik pedig számítógépes játékot játszanak, és azon belül is mondjuk a **The Sims-et, egy közel 400 megás szerzetetcsomaggal** *(DVD)* lepjük meg őket, melyben sok ezer skin, berendezés és felhasználói program várja őket. Az extra, feliratozott **magyarnyelvű videókró (Karma: Immortality és Duke Nukem: Manhattan Project)** *(DVD)*, vagy a csak nálunk fellelhető **Runaway: A Road Adventure című kalandjáték demójáról** *(DVD)* már nem is beszélve.

Mindent összevetve csak annyit mondhatnék: jó szórakozást kívánok a korong böngészéséhez, melyet szokás szerint a CD-re is értek, ahol egy sűrített tartalmat találhattok a DVD-hez képest.



Demok - *csak a DVD-n*
Dungeon Siege / Project Earth: Starmageddon / Runaway: A Road Adventure / Zanzarah
Demok - *a DVD-n és a CD-n*
2002 FIFA World Cup / Age of Wonders II / Army Men RTS / Soldier of Fortune II / Trains & Trucks Tycoon / Universal Monsters: Monsterville

Videók - *csak a DVD-n*
Agassi Tennis Generation / Divine Divinity / Duke Nukem: Manhattan Project / Galactic Civilization / Gore / Karma: Immortality / Lanfeust Quest / Lineage II / Neocron / Seraphim / Shining Lore / Wildlife Park / WWII - Real Time Strategy / XIII / Zanzarah / Zidane Football Generation

Patch-ek - *csak a DVD-n*
Blood Omen 2 v1.02 / Civilization III v1.21f / Command & Conquer: Renegade v1.030 / Dark Planet v1.0001f / Disciples II v1.3 / Ghost Recon v1.2100 / Global Operations beta v1.1 / Global Operations v1.2 / Gorasul v1.06 / IL-2 Sturmovik v1.04 / Might & Magic IX v1.2 / MindRover v1.08 / Monopoly Tycoon v1.4 / Moto Racer 3 v1.241 / Myth III: The Wolf Age v1.02 / Return to Castle Wolfenstein v1.31 / Star Trek: Bridge Commander v1.1 / Stronghold v1.2 / Sub Command v1.051e / SuperPower v1.01 / The War Engine v1.03 / Tiger Woods 2002 v1.2 / Tony Hawk's Pro Skater 3 v1.01 / Virtua Tennis v1.1 / Warlords: Battlecry II v1.03 / Warrior Kings

Trainerek - *a DVD-n és a CD-n*
Army Men RTS / Freedom Force / Grandia II / Hidden & Dangerous Deluxe / Might & Magic IX / Speed Haste 2 / The Italian Job / Tony Hawk's Pro Skater 3 / Universal Monsters Monsterville / V.I.P. / Worms Blast

Wallpaperek - *csak a DVD-n*
2002 FIFA World Cup / Age of Mythology / BlowOut / Cultures 2 / Duality / Dungeon Siege / FarWest / Ghost Recon / Gore / Grandia II / Lanfeust Quest / Might & Magic IX / Mistmare / Navy Field / Neverwinter Nights / Prince of Qin / Shadow Force: Razor Unit / Simon 3D / Soldier of Fortune II / StarShatter / Stronghold / Syberia / V8 Challenge

Shareware játékok - *a DVD-n és a CD-n*
StarShatter / Tsaverna / World Dance / Xtreme Tankz Madness II

Freeware játékok - *csak a DVD-n*
Bikez II / BillardGL / Bubble Escape / Chicken Invaders / Permanent Daylight / Pleurghburg: Dark Ages / South Park Authoritah / Stoked Rider / Ultimate Steroids / Waterslide Island / Windows XT

Játékkészítés - *a DVD-n és a CD-n*
Adventure Maker / Alan Adventure Creator / Blitz 3D demo / Dark Basic demo / Dings Game Basic / Ddiv the Game Studio / Game Basic / Game Maker / Game Studio A4 / Hypercosm Studio / Rpg / Rpg Development System / Sim Rpg Maker / VB Engine 3D Game Maker demo

Shareware util - *a DVD-n és a CD-n*
Bad Copy Pro 300 / Boomer / Boot XP / Driver Detective / Easyoffice / Font Creator / Handy Backup / Iphoto / Mouse Rate Chechker / Moviewow! / Outlook Express Backup Wizard / Popnot / Pulse / Regcool / Stlybuilder

Képmutató - *a DVD-n és a CD-n*
Age of Mythology / Age of Wonders 2 / Another War / Asheron's Call 2 / Alien Vs. Predator 2: Primal Hunt / Battlefield: 1942 / Breed / Chrome / Condition_zero / Command & Conquer: Generals / Druid King / Firestarter / F1 2002 / G.I. Combat / Grand Theft Auto 3 / Grand Prix 4 / Haegemonia / Hero X / Highland Warriors / Hitman 2 / IGI 2 / Impossible Creatures / Jazz & Faust / Karma: Immortality / Lethal Dreams / Lock On: Modern Air Combat / Morrowind the Elder Scrolls 3 / One Must Fall Battlegrounds / Operation Blockade / Paradise Cracked / Rainbow Six Raven Shield / Shadow of Memories / Silent Storm / Simon the Sorcerer 3D / Sim City 4 / Star Trek: Elite Force 2 / Stung! / Sudden Strike 2 / SW Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns / SW: Knights of the Old Republic / Unreal Tournament 2003 / Warcraft 3: Reign of Chaos / World War 2: Frontline Command / Zanzarah / Zoo T.: Dinosaur Digs

Webkit - *csak a DVD-n*
Dungeon Siege / Ghost Recon / Medieval: Total War / Morrowind / Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Mod - *csak a DVD-n*
C&C: Renegade - Renegade Tools
Deadly Dozen - Map Pack
Global Operations - Goedit
Half-life - Dragonmod Z / Gang Wars Beta 1 / Worldcraft Tutorial
Medal of Honor: Allied Assault - MOH Radiant
Quake 3: Arena - Quake 3 Fortress Beta / Quake IT / Radiant Tutorial
Return to Castle Wolfenstein - Source code
Unreal Tournament - Atlantis / Chaos ÚT Beta 4 / Jailbreak 3 / Unrealed Tutorial

PCGAMES DVD - próbaszelvény
Nézz meg egy DVD-nket próbaképpen, kedvezményesen!
Akciónkban 800 Ft leszurkolása ellenében
küldünk egy mintapéldányt!
A próbaszelvényt ide várjuk:
PC.GAMES - 1325 Bp. Pf.: 316

MINIMUM

CPU	AMD Duron 1GHz	14.500 + áfa
MOBO	MSI K7T Turbo-2	24.500 + áfa
RAM	1 x 128MB Brand PC133	8.500 + áfa
VIDEO	ATi RADEON 7200 64MB	18.500 + áfa
AUDIO	integrált	
HDD	Maxtor 40GB 5400	21.000 + áfa
CD-ROM	ASUS 52x	9.500 + áfa
ÖSSZESEN		96.500 + áfa
MONITOR	Samsung Syncmaster 550B	42.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU	AMD Athlon XP 1800+	40.000 + áfa
MOBO	SOLTEK SL75DRV4	34.000 + áfa
RAM	1 x 256MB DDR PC2100	20.000 + áfa
VIDEO	ATi RADEON 8500 64MB	53.000 + áfa
AUDIO	Creative SB Live!	8.500 + áfa
HDD	IBM 40GB 7200	25.500 + áfa
DVD-ROM	Pioneer DVD-116	17.000 + áfa
ÖSSZESEN		198.000 + áfa
MONITOR	MIRO A17F95	74.000 + áfa

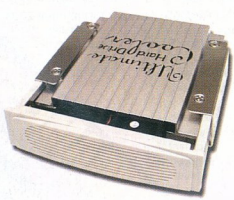
KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU	Intel Pentium 4 1.9GHz	64.000 + áfa
MOBO	ASUS P4B266	52.000 + áfa
RAM	2 x 256MB DDR PC2100	40.000 + áfa
VIDEO	ASUS V8200 Ti500 64MB	98.000 + áfa
AUDIO	SB Audigy Platinum	54.000 + áfa
HDD	IBM 60GB 7200	33.000 + áfa
DVD-ROM	Pioneer DVD-106	22.000 + áfa
CD-RW	Plextor 401240	53.500 + áfa
ÖSSZESEN		416.500 + áfa
MONITOR	Viewsonic 19" PERFECTFLAT P95F	139.404 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HARDWARE



Áraink az április végi állapotokat tükrözik.

HARDWARE NEWS

Lassan búcsúzik a Duron

Az AMD még az idei év végéig gyártja az igen népszerű, alsó kategóriás Duron processzorát. Az alsó kategóriát ezek után az Athlon chipek veszik át, mivel a rézalapú, 0.13 mikronos technológia nagymértékben csökkenti majd az előállítási költségeket. Az „új" processzorok vélhetőleg a tajvani UMC gyáregységéből kerülnek majd ki, míg a Hammert a drezdai Fab 30 ontja majd, miközben a Fab 25 az év végére teljes mértékben fedi memóriákat gyártó üzemmé alakul át. A hamarosan megjelenő Athlon processzorokról nem sok információ látott napvilágot, annyit azonban tudni, hogy a 0,13 mikronos termékek azonos magmérettel rendelkeznek, viszont a rendszerbusz órajele és az L2 cache mérete eltérő lesz!

Thoroughbred - hivatalosan

Az AMD már elküldte partnereinek az új, Thoroughbred magra épülő Athlon XP processzorok hivatalos specifikációját. Az írásból kiderül, hogy a Palomino és Thoroughbred magos Athlon XP esetében a 0.13 mikronos gyártási technológián kívül három fontos különbség van. Az első, hogy a CPUID 680h-ra változik, a második, hogy a vcore feszültség 1.65V-ra csökken, míg végül, hogy az eddig processzor alján található passzív elemek a processzor tetejére kerülnek. Nagyon fontos, hogy az AMD kitart a Socket A tokozás mellett, így gond nélkül bővíthetők a régebbi Athlon XP támogatású alaplapok. Az első Thoroughbred processzor az Athlon XP 2200+ jelzéssel ellátott változat lesz, mely 1.8GHz-es tényleges órajelen működik majd. Az első változatok a jelenlegi negyedév végén kerülnek a piacra, míg a későbbi XP 2400+ és XP 2600+ modellek az év harmadik negyedévében, illetve az év végén jelennek meg a boltok polcain.

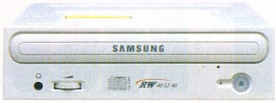
Leadtek Winfast A170 - a tuning bajnok

A Leadtek gondolt a vékonyabb pénztárcával rendelkező, de tuningőrült arcokra is, és elkészítette a Leadtek Winfast A170 DDR-T grafikus kártyát, melynek mi más lenne az alapja, mint egy NVIDIA grafikus processzor. A nem éppen arisztokrata sarjaknak lehet öröm, hogy csupán egy GeForce4 MX440 jelenti a szerkezet szívét, melyet, mint a dobozon is található felirat jelez, 3,6ns (samsung) 64MB DDR SDRAM szolgál ki! Alapesetben 250/400MHz órajelen működik a cuccos, amit egy kis csavargatással akár 550MHz-ig tekergethet a vásárló. Ekkor a memória átviteli sebessége 6,4GB/s-ről akár 8,8GB/s-re is növekedhet. Természetesen ilyen kihegyezett működés mellett a Leadtek nem vállalja a stabil működést, mindenesetre bizonyára lesz olyan vásárló, akinek elég lesz 1 perces Quake teszt is a „májerkedésre" a szomszéd gyerek előtt...

ATi vakítás

A lelkes ATi rajongók nem tudtak belenyugodni, hogy az RV250 még mindig nem jelent meg (és lassan már nem is jelent majd akkora durranást), ezért most inkább a még homályosabb R300 kódnevet viselő termékről próbálnak minél több információt beszerezni. A forrást most az ATi Technologies berkein belül tevékenykedő Pierre Laine (vezető... nem félvezető, és nem is sofőr ☺) jelentette. Elmondása szerint az R300 és a RADEON 8500 között akkora lesz a különbség, mint egy mezei RADEON és egy RADEON 8500 között. Ezért sokan úgy gondolják, hogy a 8 pipa (két-két TMU-val) lesz a minimum, amivel rendelkeznie kell a cuccnak. Az új üdvöskére még várni kell, hisz a hivatalos bejelentés tavasz végén, vagy legkésőbb nyár elején várható, és így legkorábban ősz elején debütálhat az R300. Ekkor viszont az NVIDIA NV30 is megjelenik. Hajrá Trident!

Samsung 40x CD író



Már szinte minden magára valamit is adó gyártó bejelentette a 40x sebességre képes CD égetőjét, így a Samsung is – megkésve bár, de – bemutatta az SW-240B jelzésű meghajtóját. A specifikációban vélhetőleg minden „nagyüzemi égetésben" járatos felhasználónak szemet szúr a 8MB-os buffer memória, ami igen jól jöhet a hegesztések során. A 40x írásra, 12x újraírásra és szintén 40x olvasásra alkalmas készüléket Mt. Rainier támogatással is felruházták, ami a több tucat formátum között próbál rendet rakni. Az ATAPI felületű meghajtó 100ms-os átlagos eléréssel rendelkezik, és a már alapnak számító DVA zaj és rezgéscsökkentő technológiával is fel van ruházva.

GeForce4 A3

Az NVIDIA új grafikus processzora, a GeForce4 immár A3-mas magjelöléssel lát napvilágot. Ezzel egyidejűleg a grafikus magon az NV25 helyett (mely a GeForce4 kódneve volt), a GeForce4 Ti felirat található. Az apró belső változtatásoknak köszönhetően vélhetőleg némileg magasabb órajelet lehet elérni (ami a tuning arcoknak jöhet jól), illetve a korábbi A2-es jelölésű változatokkal szemben kevesebb selejt készül az új grafikus magokból.

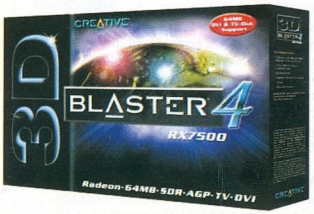
Trident visszavág

Ki nem ismerné a régi, őskövületnek számító 286, 386-os korszakból a jó öreg ISA-s Trident grafikus kártyákat? Az eltelt pár év alatt sok minden változott, és a piacról szinte teljesen eltűnt a Trident. Bár voltak próbálkozásai (Blade), azonban ezek nem az igazi játékos arcoknak szóltak. Most azonban bejelentette az XP4 mobil grafikus chipjét, mely hamarosan asztali gépekben is megtalálható lesz! Az XP4 250MHz-es mag órajelen, míg a 128 bites memória interfész végén, akár 666MHz-es DDR SDRAM is csücsülhet. A 10,4 GB/s memória átvitel, 1Gpixel/s fill rate és a 8Gtexel/s magáért beszél. A 0,13 mikronos gyártási technológiával készülő XP4 hardveres DirectX 8.1 támogatással rendelkezik, és 30 millió tranzisztorból áll. A Trident BrightPixel renderelő technológia, programozható pixel és vertex shader egységet jelent (4 pipeline, pipánként 8 textúra). Ezekkel a tulajdonságokkal nemcsak a mobil piacon lehet esélyes az új Trident XP4, de akár az asztali gépek piacán is tarolhat az alacsonyabb árkategóriában!

CD írás 60x sebességgel

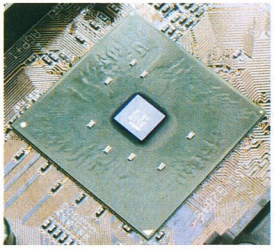
A Sharp bejelentette új optikai chipkészletét, melynek segítségével tovább fokozható a már jelenlegi is igen brutális 40x CD írási sebesség. Az új chipkészlet segítségével 60x CD írásra és olvasásra, valamint 16x DVD olvasásra lehet számítani még ebben az évben! Aki egy ilyen lángszórót vesz, annak elég lesz másfél perc alatt rommá írnia egy 650MB-os CD lemezt! A sebességmániákus felhasználók addig talán beérik a hamarosan piacra kerülő 48x változatokkal!

Creative Blaster 4 - ATi alapokon



A Creative Labs kártyák már nagyon régóta az NVIDIA grafikus chipek magjaira épültek. Úgy látszik, hogy véget ért az uralom, hisz a Creative Labs 3D Blaster 4 RX7500 már az – egyedüli konkurenciának számító – ATi chipre épül. A RADEON 7500-as chip 265MHz-en ketyeg, míg a 64MB SDRAM csupán 160MHz-en működik.
A Blaster 4 RX7500 DVI és TV kimenettel is fel lett ruházva.

Intel i845GLL



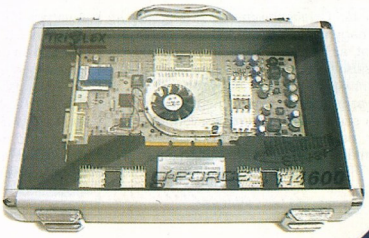
Az Intel i845G és i845GL integrált grafikus alaplapi chipkészletek mellett egy újabb, i845GLL típusjelű, szintén Pentium 4 támogatású változatot is piacra kíván dobni. Az új modell előnye a még kedvezőbb ár, melyre a SiS térhódítása miatt volt szükség. A nagyobb testvértől (i845GL) átvett northbridge mellé egy olcsóbb, ICH2 southbridge kerül, mely csupán USB 1.1 támogatással rendelkezik. Az i845GLL (GL Light) ezzel a húzással 25 dollár alatt kerülhet a piacra, ami így komoly sikert arathat a vásárlók körében. Az Intel hiába csökkentette chipkészleteinek árát, hisz az USB 2.0 támogatású ICH4 southbridge chip miatt az i845G és i845GL még mindig drágább, mint a konkurens tajvani gyártók termékei. Ezt az űrt vélhetőleg jól kitölti majd az i845GLL chip.

Nyomul a SiS

A Pentium 4 platformon aratott sikerek mellett a SiS a grafikus piacból is szeretne harapni, ezért nem vakítja a népet, hisz a beígért SiS330 grafikus chipek mintapéldányainak szállítását már megkezdte. A Xabre néven piacra kerülő modellek közös jellemzői a pixel shader (1.3), Fast Z-Clear eljárás, illetve a Kyro kártyákhoz hasonló Tile Based Rendering. A következő változatok debütálnak hamarosan: Xabre 80 (SiS328, 200/333MHz, 64bit), Xabre 200 (SiS332 200/333MHz, 128bit), Xabre 400 (SiS334, 250/500MHz, 128bit). A következő negyedévben jön a legcombosabb Xabre 600, mely 275/600MHz-es órajelen működik majd!

Exkluzív GeForce4 a Triplex-től

Akinek nem elegendő az üzletekben tömegesen kapható, mezei méregdrága GeForce4 Ti4600 alapú grafikus kártya, annak ajánlható a tajvani Triplex-féle változat. Az ezüstszínben tündöklő Millenium Silver sorozat nyakját a gyártás során vékony fémréteggel vonják be (innen az elnevezés, ami nem az anyagra utal). Ez a gyártó véleménye szerint nem csak a szemet gyönyörködteti, de jótékony hatással van a hőleadásra és a zavaró interferenciákra is.
Természetesen az exkluzív kialakításnak (és az ékszerdoboznak) borsos ára van, hisz a Millenium Silver vásárlása esetén 450 dollártól kell megszabadulnia a vevőnek…



Összeállította: ePtOn

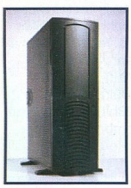
PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Új Avance házak érkeztek, amiket azok figyelmébe ajánlok, akik nem akarnak – vagy nem tudnak – sok pénzt költeni erre, viszont szeretnének jó megjelenésű és minőségű házat vásárolni. Az A006ED és A007FD típusjelű házak csak kinézetükben térnek el, kialakításuk teljes egészében megegyezik: csavarok nélküli miditorony, PS250S Pentium 4 kompatibilis tápegység, négy darab 5.25" és kettő 3.5" hellyel. Mindkettő könnyen szerelhető, és elég helyet biztosít egy átlagos konfigurációnak, mindez cirka 10e forintért.

Aki viszont megteheti, hogy egy kicsit többet is áldozzon erre a célra, az most alaposan nézzen körül a Chieftech háza táján. A fekete, kék és ezüstszínben pompázó nagytornyok nagyon jól néznek ki, emellett minden olyan extrával rendelkeznek, ami ebben a kategóriában szükséges. 340W-os, élettartam-garanciás P4-es táppal vannak felszerelve, mely igen csendes, és rengeteg csatlakozóval van ellátva. Hat darab 5.25" és két 3.5" meghajtónak biztosítanak helyet, továbbá a ház belsejében akár 6 winchesternek is akad hely. Aki amiatt aggódna,



hogy ez a rengeteg alkatrész már igen tekintélyes mennyiségű hőt termel, az megnyugodhat, hiszen akár négy 80mm-es ventilátort is beszerelhet a megfelelő szellőztetés érdekében. A value szerverekhez ajánlott házakhoz 37e forintért lehet hozzájutni.

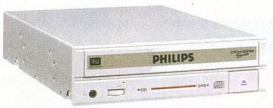
Aki szintén Chieftech házat akar magának, de túl nagynak találja a fentebb bemutatott házakat, az inkább az új midi tornyot vegye alaposabban szemügyre. Ez a darab szinte mindenben megegyezik nagyobb testvéreivel, az egyetlen eltérés a nagy meghajtóknak szánt helyek számában van, ugyanis itt már „csak" négyet kapunk, cserébe viszont majdnem 10e-rel olcsóbban jöhetünk ki.

(Forrás: Kelly Tech Kft.)

CD, CD-ÍRÓ, DVD

A CD-írók és a DVD-írók piacán mostanában elég nagy a mozgolódás. A CD-írók soha nem látott sebességtartományokat hódítanak meg, hiszen ma már ha egy előlapon azt látjuk, hogy 40x, egyáltalán nem biztos, hogy olvasóról van szó. A gyors USB 2.0 és FireWire csatolóknak köszönhetően pedig egyre több gyártó jelent be hordozható meghajtókat, ami nagyon jó szolgálatot tehet a notebookkal rendelkező felhasználóknak. Most a mobil termékek terén igen nagy tapasztalattal rendelkező Freecom 40x külső írójára szeretném felhívni a figyelmeteket. A Freecom volt az első, aki egyszerre jelentette be 40x12x40 sebességű írójának belső és külső változatát. Ezzel az egyedülállóan gyors megoldással a Freecom a csúcstelesítményt igénylő felhasználókat szeretné megcélozni. A Buffer-underrun elleni védelemmel ellátott CD pörkölőnek ideális esetben alig két és fél percre van szüksége egy 80 perces (700 MB) CD megírásához. Ehhez persze megfelelő minőségű CD lemez is szükségeltetik, amit azonban ma már beszerezhetünk a nagyobb kiskereskedésekben. A rugalmas Multi Connect rendszernek köszönhetően ez az ultragyors és mobil CD-RW meghajtó az összes általánosan használt illesztőfelületen keresztül csatlakoztatható PC-hez vagy Mac-hez.

Az USB-2-n és FireWire/i.LINK-en át történő csatlakoztatás lehetősége valószínűleg a legérdekesebb jellemzője a készüléknek. Az áramot, mint a Portable II sorozat összes készüléke esetében, hálózati adapter szolgáltatja. A Freecom a külső írót Roxio Easy CD Creator 5 és Direct CD szoftverekkel, valamint a Toast szoftverrel kínálja. Egy írható CD, egy CD feliratozó toll és egy kézikönyv szerepel még a csomagban.



A belső Freecom 40x12x40-es CD újraíró a belső meghajtó sorozat új csúcsdarabja. Ez a nagy teljesítményű 40x12x40-es sebességű író IDE illesztőfelületen keresztül csatlakozik a PC-hez, és a Freecom a legújabb ROXIO Easy CD Creator 5 és Direct CD szoftverekkel együtt szállítja. A doboz tartalmazza még a csatlakoztatáshoz szükséges IDE szalagkábelt, egy írható CD-t, egy CD feliratozó tollat és egy többnyelvű kézikönyvet. A meghajtók javasolt árai Euróban: Portable II 309 euró; a belső meghajtóé pedig 175 euró.

Mivel mostanában igen nagy áresések mentek végbe a DVD-írók körében, gondoltam, ezzel a témával is kéne foglalkozni egy kicsit (a következő számban valószínűleg egy teszt erejéig mindenképpen visszatérünk rá). A Philips 208-as modellje szinte minden tekintetben a legfejlettebb DVD+RW írónak mondható a piacon kapható DVD-írók között, ám legnagyobb előnye a már fentebb említett DVD+RW lemezek 2,4x sebességgel történő írása. A DVD+RW igen széles kompatibilitással büszkélkedhet, a mai asztali és számítógépbe való DVD olvasók szinte mindegyike képes olvasni. Hátulütője a még viszonylag magas ár, azonban ez az idő múlásával minden bizonnyal folyamatosan csökkenni fog, és kisebb irodáknál és stúdiókban kitűnő archiválási megoldás. Ára nettó 110e forint körül mozog.

A végére hagytam a kedvencemet, a Freecom Beatman II-t, ami egy mini CD-vel üzemelő hordozható MP3-as lejátszó. Az áttetsző kék burkolat (I-Maces design) igen jól megtervezett mechanikát és elektronikát takar; ám tüzetesebb vizsgálat után kiderült, hogy a mérnökök nem változtattak túl sokat az előző verzióhoz képest. Most már végre jól működik a rázkódás elleni védelem (480 sec MP3 zenének helyet adó memória), és az elemek élettartamát is sikerült jelentős mértékben meghosszabbítani, ami jó minőségű elemekkel akár 12(!) óra is lehet. Ára bruttó 45e Ft körül van.

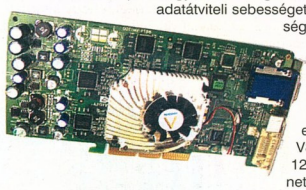
(Forrás: Napfény Kft.)

VIDEOKÁRTYA

Az elmúlt hónaphoz képest nagy változás, hogy már az itthoni kiskerekben is hozzá lehet jutni teljes értékű, azaz GF4 Titanium chipsettel szerelt grafkártyához. Először következzen egy nagyon jó ár/teljesítmény arányú kártya, az Innovision GF4 Ti4400 128MB DDR TV-out. A 70e forint alatti áron kínált grafikus erőmű, mint az a nevéből is kiderülhet, 128 MB 550 MHz-en működő DDR memóriával van szerelve, a GPU órajele 275 MHz. Figyelembe véve, hogy a márkásabb (ASUS), GF3 Ti500-zal szerelt kártyák is ennyibe, ha nem többe kerülnek, ez mindenképpen az ajánlott vétel kategóriába esik. A DVI kimenet mellet nagyon fontos újdonság, hogy mostantól már minden Innovision termékre 18 hónap garanciát vállal a gyártó. Talán ebből is kitűnik, hogy az Inno kezd felnőni a nagyok közé...

(Forrás: DEMO Studio Bt.)

Akit viszont a fentiek nem győztek meg, és mondjuk elkötelezett ASUS-rajongó, az a V8440 és V8460 névre hallgató kártyákat keresse a boltok polcain. A V8440-es teljesen ugyanazokkal a specifikációkkal rendelkezik, mint az előbb ismertetett Inno kártya, azzal a különbséggel, hogy az ASUS talán minőségibb alkatrészekből építkezik. A dobozban megtalálhatjuk az ASUS DVD 2000 szoftveres DVD lejátszó programot, és emellett még néhány 3D-s játékot is. A V8460 csak annyiban különbözik kisebbik társától, hogy ezen a kártyán már a GF4 Ti 4600-as GPU dolgozik igen impresszív, 325 MHz-es órajelen. A memória 650 MHz-en repeszt, így elérve az igen magas, 10.4GB/sec adatátviteli sebességet is. Ez a sebességtöbblet azonban sajnos az árban is keményen realizálódik: a V8440-es jó 90 ezerbe, míg a V8460-as közel 120 ezerbe kerül nettóban.



(Forrás: MyCom Computer)

WINCHESTER

A winchesterek terén nem történt túl sok változás az elmúlt 1-2 hónap során, a hazánkban kapható csúcsmodellek kapacitása még mindig „csak" 120 GB, viszont az árak szerencsére pozitív irányba mozdultak el, aminek köszönhetően már 48e forintért magunkénak mondhatjuk a Maxtor modelljét. Az IBM már jóval drágábban, közel 70e forintért kínálja a 120 GB-es típust, cserébe viszont megbízható és halk működést, de ugyanakkor nagyon jó sebességet és elérési időket kapunk. Akinek viszont nincs szüksége ekkora tárolókapacitásra, az jóval kedvezőbb áron juthat HDD-hez, méghozzá a 40-80 GB-os tartományból csemegézve. A Maxtor 7200-on pörgő 40 GB-os modellje már nettó 22e-ért hazavihető, a 60 GB-ért 29 ezret, míg a 80 GB-ért 36 ezret kell leszurkolnunk. A híresen gyorsra sikeredett Seagate Barracuda IV típusú vinyók ára szinte teljesen megegyezik a fentebb említett Maxtorokéval, hol olcsóbb, hol pedig drágább egy kicsivel. De ha már választani lehet a kettő közül, én a Seagate Barracudákat ajánlanám... A Western Digital is ugyanebbe az árszegmensbe tartozik, egyetlenegy kivétellel, ez pedig a 120 GB-os modell, ami ugyanannyiba kerül, mint az IBM hasonló méretű merevlemeze, így ezen a szinten bizonyos mértékig már csak ízlés kérdése, hogy melyiket választja az ember.

(Forrás: DEMO Studio Bt.)

Aki sok adatot hordoz magával rendszeresen, annak általában csak két lehetősége volt erre: vagy vett direkt erre a célra egy kisebb vinyót, hozzá egy mobil rack-et, és aztán ezt a csomagot vitte magával mindenhova, vagy beszerzett néhány újraírható CD-t. Most azonban már egy harmadik lehetőség is van, neve pediglen Wincan Astro-XXI. Ez a kis szerkezet egy USB microdrive-ot takar, amire akár 512 MB hasznos adat is felfér. Az USB csatolásnak köszönhetően bármikor rádughatjuk olyan számítógépre, amely rendelkezik ilyen csatlakozóval, majd miután az oprendszer eltávolítható médiaként felismerte, ugyanúgy használhatjuk, mint bármelyik másik merevlemezünket.

(Forrás: Kelly Tech Kft.)

PCGAMES DVD
PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló könnyű viseletű, T alakú pamut darab

varrókészlet na erre varrjál gombot :)

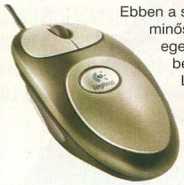
egérpad feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre a buborékos italok számára

mérőszalag hogy mérhető legyen a különbség :)

EGÉR, BILLENTYŰZET



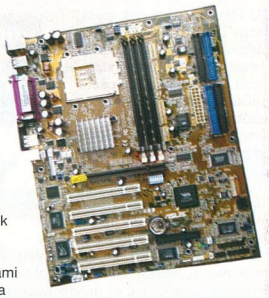
Ebben a számban két minőségi optikai egeret szeretnék bemutatni, a Logitech Dual Opticalt és a Microsoft Wireless Intellimouse Explorert (húú, de hosszú neve van). A Logitech egerének legfőbb erénye a két optikai érzékelő, aminek révén nagyságrendekkel pontosabb és finomabb kurzormozgatást tesz lehetővé, mint az eddigi optikai rágcsálók. Az akár 800 dpi felbontás tényleg látványos javulást hoz az eddig látottakhoz képest, így ez a darab már nyugodt szívvel ajánlható azoknak, akik grafikával, tervezéssel foglalkoznak. Persze ne feledjük a pontos célzást igénylő quakereket sem ☺, nekik is érdemes vetni rá egy pillantást. A három gombbal, egy WebWheel nevezetű, programozható görgővel és Logitech MousWare szoftverrel ellátott egér ára közel 15e forint.

(Forrás: Qwerty Computer)

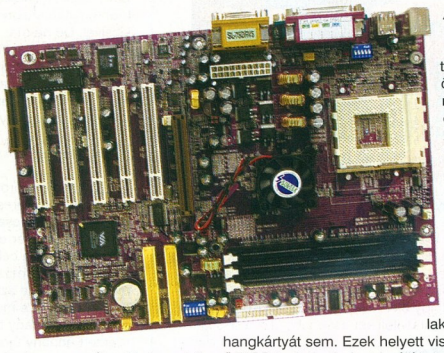
A Microsoft egere ugyan nem dupla optikás, mégis sokkal pontosabb, mint az eddigi egyoptikás verziók. Az MS konstrukciójának előnyét azonban máshol kell keresni, nevezetesen abban, hogy rádiójelekkel kommunikál a számítógéppel, így egy kábellel csökkenthetjük az amúgy mára valószínűleg igen méretesre duzzadt kábelrengeteget. A kialakítása is teljesen más, mint a Logitech-é, így mindenki azt válassza, amelyik neki szimpatikusabb. És bár nem olyan pontos, mint vetélytársa, mindenképpen legalább olyan minőségi színvonalat képvisel, mint a Logitech terméke.

(Forrás: Microsoft Magyarország)

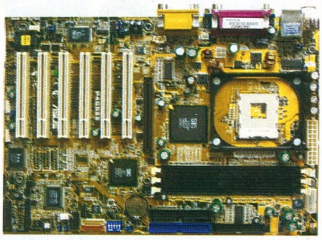
ALAPLAP



A VIA KT333-as készlete nagy népszerűségre tett szert az alaplapgyártók körében, így mindenki megpróbál kihasítani magának egy kis szeletet abból a bizonyos tortából. Természetesen az ASUS sem maradhat ki ebből a felettébb nyereségesnek ígérkező vállalkozásból, így nemrég piacra dobta A7V333 jelű alaplapját. Ez a MoBo minden tulajdonságát tekintve kiemelkedik a mezőnyből, ami persze az árában is tükröződik. A KT333-as lapkakészletre épülő alaplap PC2700-as memóriákat is támogat, ezzel jelentős mértékben megnövelve a memória-sávszélességet – és persze a tuningesélyeket. Akárcsak az Abit KR7A-RAID, ez is rendelkezik ATA133 RAID vezérlővel, aminek köszönhetően akár nyolc IDE egységet is ráköthetünk. Az USB 2.0 és FireWire portoknak hála bármit csatlakoztathatunk, ami külső egységnek számít, emellett pedig élvezhetjük a 480 Mbit/sec átviteli sebesség előnyeit is. Újdonság az eddigi gyenge minőségű integrált hangkártyát leváltó, 6 csatornás C-Media 8738, ami már nagyságrendekkel jobb hangzást biztosít, mint az eddigi hangkeltő eszközök. Az ASUS C.O.P egy hardveres túlhevülés elleni védelem, ami vészhelyzet esetén automatikusan elveszi a feszültséget a processzortól, így megóvva azt a leégéstől. A Q-fan elnevezés pedig egy fordulatszám-szabályzós ventilátort takar, ami a chipset hőmérsékletének függvényében szabályozza sebességét, ezáltal halkabb működésre lehet számítani. Ára bruttó 52e forint.



A Soltek is jelentkezett KT333-as alaplappal, mégpedig az SL-75DRV5-tel. A három DIMM slotba összesen 3 GB PC2700-as memóriát pakolhatunk, és ez a MoBo is rendelkezik ATA133-as RAID vezérlővel (úgy tűnik, mostanában minden lehetséges dologra RAID-et raknak). A bővítő rések száma a megszokott 1 AGP/5 PCI/1 CNR kiosztású, viszont ezen az alaplapon az ASUS modelljével ellentétben nem találunk USB 2.0 vagy FireWire csatlakozókat, ahogy integrált hangkártyát sem. Ezek helyett viszont kapunk egy kitűnő tuning-paraméterekkel rendelkező BIOS-t, ahol mindent beállíthatunk a legapróbb részletekig, a processzor szorzójától kezdve a DIMM feszültségekig. Ára bruttó negyven-egynéhányezer forint körül van.

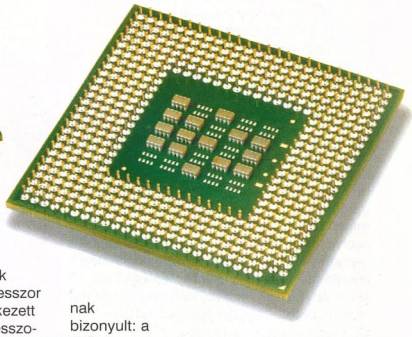


A SiS az utóbbi időben nagyon összeszedte magát, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy szinte az összes alaplapgyártó tervezett a chipkészleteire épülő alaplapot. Az ASUS P4S533 SiS 645DX készletre épül, amely az igen fejlett MuTIOL I/O technológiának köszönhetően 533Mb/sec sávszélességet biztosít az északi és déli híd között. Az alaplap támogatja a PC2700 DDR memória használatát és az Intel legújabb szabványát, az 533 MHz-es FSB-t. Ezeknek az újításoknak hála, a P4 végre nemcsak az RDRAM-os rendszerekben futhatja ki magát, hanem DDR-es környezetben is hozza az elvárható teljesítményt. Az alaplap extrém módon segíti a tuningolást: 0.05V-os lépésekben lehet szabályozni a processzorra jutó feszültséget, a memóriafeszültséget, 1 MHz-es lépésekben lehet állítani a processzor órajelét... Ilyen és ehhez hasonló nyalánkságokra számíthat az, aki beszerzi magának az ASUS új csodáját. Természetesen itt is megtalálhatjuk az olyan extra szolgáltatásokat, mint amilyen a Q-Fan, az EZ Plug és a Post Reporter.

(Forrás: MyCom Computer)

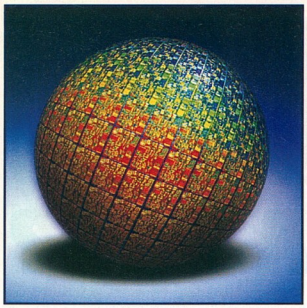
PENTIUM 4 NORTHWOOD
AZ ÚJ CELERON-A 300?

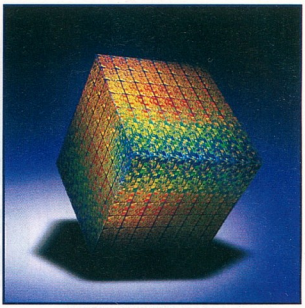
Az Intel a Pentium 4 Willamette bevezetésekor soha nem látott gyorsaságú rendszert ígért azoknak, akik hajlandók voltak befektetni az akkor még igen költséges i850-nel szerelt alaplapok valamelyikébe és az ezekbe illő Rambus memóriába. Az ígéreteknek azonban csak egy része vált valóra, mert hiába volt az 1.5 GHz-es processzor és a 3.2 GB/sec sávszélességet biztosító Rambus memória, a komplett rendszer egyáltalán nem volt annyival gyorsabb, mint azt az akkoriban még igen jól csengő 1500 MHz indokolta volna. A Pentium 4 tömeges elterjedésének másik fő gátló oka az indokolatlanul magas ár volt. Az Intelnek a Rambus-szal kötött exkluzív szerződésének hála csak az irreálisan felülárazott Rambus memóriát lehetett a Pentium 4-gyel használni, ami nagyon sokak kedvét elvette a vásárlástól; ezen kívül pedig új házat is kellett vásárolni az új alaplaphoz, külön figyelve a speciális, P4-re is felkészített tápegység meglétére. Ezalatt a nagy vetélytárs AMD Athlon és Duron processzorai igen nagy népszerűségre tettek szert, köszönhetően a kiváló – sokszor az Intel CPU-it jelentősen túlszárnyaló – teljesítménynek és a relatíve sokkal alacsonyabb költségeknek. Mivel az 1.2-1.4 GHz-es Thunderbirdök a tesztek során rendre az



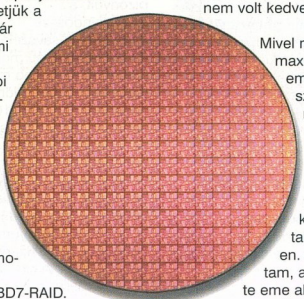
Intel üdvöskéjének méltó ellenfelének bizonyultak annak ellenére, hogy ez utóbbi processzor jelentős megahertz többlettel rendelkezett (és rendelkezik ma is) az AMD processzoraihoz viszonyítva. Egyre többen látták be, hogy az órajel nem minden, a megfelelően kiegyensúlyozott kiszolgáló-környezet és a folyamatos architekturális fejlesztés legalább ennyire fontos tényezők. Az AMD lélektani előnye még tovább növekedett az Athlon XP processzorcsalád bevezetésével, mely egyszerűen a földbe döngölte az ekkorra már 2 GHz-nél tartó Pentium 4-eket. Az Intelnek lépnie kellett, ha vissza akarta állítani alaposan megtépázott tekintélyét, minek következtében áttért a 0.13 mikronos gyártástechnológiára, és megújította a Willamette magot. Így született meg a Northwood, amely mindössze két lényeges dologban különbözik a Willamette-től: már 0.13 mikronos technológiával készül, és a 256 KB L2 cache méretét a duplájára, azaz 512 KB-ra növelték. A 0.13 mikronos technológia nagyon jó hatással van a NetBurst architektúra órajelét illetően, hiszen a neten már 3.7 GHz-es eredményekről is lehet olvasni (amit a lelkes fiatalok folyékony nitrogén felhasználásával értek el) ,a konzervatívabb felhasználók pedig olyan 2.4-2.6 GHz-et érhetnek el hagyományos léghűtés használatával. Az Intel az alaplapi chipkészletek terén is újított, hiszen a kizárólag SDRAM-ot befogadó i845 hatalmas buktának bizonyult: a szűk, mindössze 1.06 GB/sec sávszélesség derékba törte a P4 teljesítményét, mely néhány esetben az 50%-ot is elérte (no comment). Az i845D kizárólag abban különbözik a sima i845-től, hogy már PC1600/2100 DDR memóriát is támogat, négy foglalatban maximum 2 GB-ot. Aki pedig olcsóbb alaplapokra vágyik, annak ott van alternatív lehetőségként a VIA P4X266A-val, és a SiS735-el szerelt alaplapok sokasága is. A cikk írásának pillanatában (április 18.) az Intel hivatalosan is bejelentett leggyorsabb processzora a Pentium 4 2.4 GHz, míg az AMD top-of-the-hill CPU-ja az Athlon XP 2100+ (valós órajel 1733 MHz), ezek teljesítményben kb. azonos szinten vannak, míg az árak egyértelműen az AMD felé billentik a mérleg nyelvét. A félreértések elkerülése végett már itt az elején tisztázzunk egy kényes témát: az AMD teljesítményjelölő rendszere (az Intel szerencsére) nem a P4-hez, hanem a cég Thunderbird processzoraihoz viszonyított irányszám, tehát egy 1800+-os Athlon XP nem azt jelenti, hogy a proci egy 1.8 GHz-es P4 teljesítményét nyújtja. Hogy minderről magam is meggyőződhessek, és persze tapasztalataimat veletek is megoszthassam, a húsvéti hosszú hétvégére sikerült beszereznem egy halom alaplapot, processzort és memóriát és egy

Tesztprogram	3DMark 2001	Quake3 Arena	Flask MMX	Flask SIMD	Gogo MP3	Maya 4.0
Pentium 4 2.2GHz	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Athlon XP 1900+	98%	88%	100%	98%	94%	94%





nagyon jó barátomat, aki a húsvét ellenére vállalta, hogy segít a maratoni teszt lebonyolításában – ezúton is köszi, Zoli. Mivel látni akartam, hogy mennyit számít a memória milyensége a Pentium 4 esetében, ezért nem csak Rambusszal, hanem DDR-el is kipróbáltam a procit. A nagy küzdelmek árán szerzett P4 Northwood 1.6A GHz proci érdekessége, hogy nem tálcás, hanem dobozos változat került hozzám, ami a tetszetős csomagoláson kívül abban tér el a tálcás változattól, hogy ehhez az Intel mellékeli a szükséges hűtést is. Erről csak annyit, hogy ennyire csendes megoldással már rég nem találkoztam; a méretes hűtőborda tetején egy igen alacsony fordulatszámon pörgő (alig 3000), kisméretű ventilátor foglal helyet, ami még jelentősebb tuning mellett is kielégítő teljesítményt nyújt – persze csodákat azért ne várjunk el tőle. A proci típusjelzésében ismét szemrevételezhetjük a Celeronok kapcsán már bejáratott "A" betűt, ami megkülönbözteti a Northwoodot a korábbi 1.6 GHz-es Pentium 4-től. Az alaplapok terén két Abit képviseltette magát, mindkettő kategóriájának egyik leggyorsabb, legstabilabb és persze legtuninghajlandóbb példánya: a Rambus memóriát támogató TH7-II, és a DDR SDRAM-ot befogadó BD7-RAID. Azt szeretném leszögezni, hogy nem az volt a célom, hogy ezerféle tesztprogramot lefuttatva egy számokkal teli táblázatot nyújtsak nektek, hanem sokkal inkább az, hogyan is vizsgáztak az eltérő platformok a mindennapi használat során. Ez az én esetemben folyamatos, sok-sok órányi videófeldolgozást, képszerkesztést, hangkonvertálást és persze játékot jelent. A tesztplatform megegyező részei a következők voltak: Enermax 350W táp, WD 20,5 GB és Maxtor 60 GB HDD, SB Live!, ATi Radeon 8500. A DDR ágyas P4 rendszer az Abit BD7-RAID alaplapban üzemelt, 2*256 MB Samsung PC2700-as memória társaságában (nem volt könnyű beszerezni őket, elhihetitek). A másik Abit MoBo, a TH7-II 2*128 MB, egyoldalas (sajnos kétoldalas nem volt) PC800 Rambus memóriával karöltve keltette életre a Northwoodot, természetesen a legújabb, hivatalos BIOS-szal megfejelve – ez egyébként a BD7-re is igaz. Az Interneten ugyan találhatók különböző, berhelt BIOS állományok, mivel azonban az alaplap csak tesztelési céllal vendégeskedett nálam, ezt a lehetőséget nem volt kedvem kipróbálni.



Mivel mindkét alaplap csak max. 1.625 V-ig engedte emelni a CPU-ra jutó feszültséget, ezért a tuningpróba elég érdekesen alakult, tudniillik ahonnan elhoztam a procit, ott az előzőleg kipróbált 1.6A Northwood procik mindegyike (kb. 5 darab) kifogástalanul ment 2.3-2.4 GHz-en. Amit viszont én kaptam, az igen nehézkesen vette eme akadályt, és kb. húszból egyszer volt hajlandó életre kelni a fentebb említett sebességeken, és olyankor is instabilnak bizonyult. Valószínűsíthető, hogy ezt a problémát a már jól ismert „lábdrótozós" módszer megoldotta volna, de erre megint csak azt kell mondanom, hogy amíg nem az enyém az a becses CPU, addig nem kísértem a szerencsémet. A proci teteje olyan 2.2 GHz körül volt, ami persze egyáltalán nem mondható rossznak, de azért mégsem 2.4 GHz... Ezt már csak a BD7-ben volt alkalmam kipróbálni anélkül, hogy a memóriasebességet vissza kellett volna fognom – köszönhetően a DDR333-as RAM-oknak –, a TH7-II-ben már vissza kellett venni PC600-ra a BIOS-ban, mert az a bizonyos egyoldalas Rambus nem bírta 125 MHz felett. Az Athlon XP 1800+ túlhajtása a DDR333-as RAM-oknak hála nem ütközött különösebb akadályba, így ez a proci gond nélkül működött XP 2000+-ként is, Turbo memóriasebesség-beállítások mellett is, CAS 2-es időzítéssel. A tesztet mindössze két programmal végeztem, ezek közül is csak az egyik lett kifejezetten hardvernyúzásra fejlesztve; ez a 3Dmark2001 SE. A másik program a DVD2AVI nevezetű videókonvertáló, amelynek funkciójára a nevéből egyértelműen következtetni lehet. Erről tudni kell, hogy nagyon processzor- és memória-sávszélesség igényes alkalmazás, itt tehát egyértelműen le lehetett mérni a különböző rendszerek egymáshoz viszonyított teljesítményét. Íme néhány száraz adat azoknak, akik még a napi betevőjüket is 3dmark pontokban mérik:

P4 1,6 GHz+DDR -7433 pont;
P4 2 GHz+Rambus -8053 pont;
XP 1800+ -7728 pont;
XP 2000+ (FSB 290-en) -8583 pont.

Itt tehát egyértelműen az Athlon vitte a pálmát, persze ez a sorrend egy 2.4 GHz-es Northwood esetében valószínűleg megfordult volna. A videókonvertálás esetében szintén hasonló a helyzet, az Athlon XP 2000+ majdnem két teljes percet ver rá a 2 GHz-re húzott, Rambus-szal megtámogatott rendszerre (ne felejtsük, 500 MHz-es FSB!).

Végszóként csak annyit mondanék, hogy a mostani helyzetet figyelembe véve aki nagy teljesítményű gépet szeretne, de nincs feleslegesen kidobandó pénze, annak mindenképpen az AMD CPU-ját ajánlanám, aki meg megrögzött Intel-hívő, az úgysem fog letérni a jól bevált ösvényről.

(forrás: DEMO studio Bt.)

Papabear feat. Zolee

Teljesítményjavulás 1.5 GHz Northwood esetén, az 1.5 GHz Willamette-hez képest

Tesztprogram	3DMark 2001	Quake3 Arena	Flask MMX	Flask SIMD	Gogo MP3	Maya 4.0	CC Winstone 2001
Teljesítmény-növekedés	9%	14%	13%	11%	7%	16%	7%

CELERON, SEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

SZIASZTOK! A LEVELEZÉST EGY MEGDÖBBENTŐ INFORMÁCIÓVAL KEZDENÉM: ITT A TAVASZ. GONDOLOM SOK OLVASÓNKAT MEGHÖKKENTETT A HÍR, DE HÁT EZ VAN. ILYENKOR A TERMÉSZET ÚJJÁÉLED, ZÖLD LEVELEK JELENNEK MEG A FÁKON ÉS VISSZATÉRNEK A KÖLTÖZŐ MADARAK. A MÉHEK ELINDULNAK, HOGY BEPOROZZÁK A VIRÁGOKAT, A LÁNYOK PEDIG KEZDENEK NYÁRIAS RUHÁBA BÚJNI. EZEN GONDOLKOZTAM, AMIKOR ESZEMBE JUTOTT, HOGY MÉG EGY LÁNY SEM ÍRT NEKÜNK LEVELET, PEDIG BIZTOS KÖZTÜK IS SOKAN OLVASSÁK EZT A LAPOT. AZ EGÉSZ RÓZSASZÍN TAVASZIDILLT CSAK AZZAL SZERETNÉM ZÁRNI: LÁNYOK ÍRJATOK! MOST PEDIG NÉZZÜK A LEVELEKET.

Hahó PC.GAMES!!

Levelem most az olvasókhoz fog szólni, és nem hozzátok! Ne értsetek félre, ti is fontosak vagytok, érdekel is veletek kapcsolatban egyké dolog, (pl. Tika fiú vagy lány, mert én a Kati névre jutottam (**Abban biztos vagyok, hogy én fiú vagyok, gondolom Te is, de ha véletlenül lány lennél, rögvest írd meg, tudod, kellenek lányok is a levelezésbe!**), vagy ki vagy te aki a "lavrot" szerkeszted, mert a neved hiányzik az oldalról?!) (**Nem is hiányzik! Itt kell lennie valahol, lehet, hogy csak Te nem látod, föl kék kapcsolni a lámpát a WC-ben** ;). **Lavór???? Te lábat mosol a rovatomban?**) na de most nem ezért írok. Hanem... Mivel az otthonom és az iskolám közötti távolság meglehetősen nagy, ezért a hétvégéim fele a MÁV Rt. szolgáltatásainak igénybevételével zajlik. Egy héttel ezelőtt, a szokásos "2 nap alatt Magyarországon át" kaland alatt, amit a neves Hajdú IC-n töltöttem, esett meg velem az, hogy feltűnt, hogy a velem szemben lévő srác ugyanazt az újságot olvasta amit én. (PC.GAMES) (Ha megvette volna ezt a számot is, üzenem neki, hogy : Hello!) Lényeg, hogy usue, defacto, sac/kb. etc. elgondolkoztam azon, hogy én csak a WC-n (nem célzás, az újság lapjai arra nem jók!!)(**Honnan tudod, hogy arra nem jók, ha még nem is próbáltad? Félre ne érts, én igazán nem buzdítalak az alternatív újság-felhasználási módokra!! Hallod amit mondok? Tedd le azonnal, meg ne próbáld! Biztos most is ott olvasod...**), illetve a vonaton (**Vonat? Az már azért jobb, de nem a klozetban, ugye? Akkor most a vonaton ültek veled szemben vagy..., na mindegy.**) szoktam az irományaitokat olvasni. Kíváncsi lennék tehát, hogy a nagyon tisztelt, nagyérdemű olvasóközönség (szóval mi!!! :)) milyen extrém helyeken szokta lapozgatni a pc gamét?
Moziban vaksötétben? A 67-es bekötőszakaszának jobb kanyarjában? Itt meg ott? Erre meg arra? Ha valakinek van valamilyen jó sztorija ezzel kapcsolatban, szívesen olvasnám a lavor hasábjain. Na ennyit akartam, vannak még dolgok, amik nem hagynak nyugodni, de inkább a jövő hónapra tartogatom őket. Jó munkát nektek is!
Üdv: egy lelkes olvasó

Nagyon jó ötlet, támogatom. Akkor mindenki essen neki, és írja mekk, hogy milyen extrém helyzetben (börtönben, sínek között) olvassa lapunkat. Elárulhatom, hogy abban a nyugalmas, félreeső kis helységben én is bele szoktam feledkezni az olvasásba. Na meg persze, ha az állatkertbe megyek, akkor sem hagyom otthon.

Hell-o!

Na szevasztok, most vettem meg az első Pc.Games-emet. Tetszett egy pár dolog, viszont vannak dolgok amiken még lehetne csiszolni valamit. Tehát én itten leírom, hogy (szerintem), hogy lehetne javítani az újságon: Túl "magas" ha mondjuk "levágnátok" a tetejéből egy kicsit és "hozzávarnátok" a szeléhez úgy sokkal jobban nézne ki (**Néha nekem is kicsit magas, különösen a hardware rovat. Kell ez a magasság, mert így könnyebb észrevenni a többi újság között.**)
A borító anyaga nem a legjobb, valami egyszerűbbel is meg lehetne oldani, főleg mert 2 napi olvasgatás után meghajlott a szele(kifele) és úgy is maradt:((**De hát egy kopasz fejen sem csillan meg szebben a fény, mint a mi borítónkon! Ezt kéne értékelni ☺**) Az impresszum közé be lehetne dobni, hogy hányat adtok el a Pc.Games-ből mert ez mindenkit érdekel szentem (**Be is raknánk Szentem, csak nem férne ki, olyan hosszú a szám. Az egész újságot meg csak nem áldozhatjuk arra.**)
Na ennyit a néhány "negatívumról". Ami talán a legjobban eladja az újságot (magazint), hogy alacsony az ara (**Na kérem, itt sokat gondolkodtam, mert nem emlékem, hogy mélynövésű menyasszonyt vagy papagájt adtunk volna bármikor az újság mellé. Persze aztán rájöttem, hogy csak az ékezetet hagytad le.**) vs. többi pc újsag, amit viszont nagy negatívumként számítottam fel, az az volt, hogy nincs cd amin lennének demo-k meg egyéb cuccok. Na jó ennyit rólam, viszlát mindenkinek!
ui> bocs az ékezet hiányáért! (**Már megcsináltam, igazán ne emészd magad miatta. Még jó, hogy csak a magánhangzókra lehet ékezetet tenni.**)

carpet
az elszánt pc magazinok tesztere:)

Igazság szerint kicsit meg kellett kurtítanom Carpet levelét, még egy csomó formai ötlettel szolgált, ígérem megemésztjük, meggondoljuk és felhasználjuk a tanácsokat.

Tisztelt PcGames!

Szerintem nagyon jó lenne, ha minden hónapban CD-vel jelenne meg az amúgy csúcsszuper újság. Nem feltétlenül teljes verziós progikkal kellene megtölteni, bár tény, hogy az lenne a legjobb. Lehetnének a CD-n demók, utilityk, patchek stb. A CD melléklet megjelenésével ugyebár az ár emelkedne, de 200-300 Ft áremelkedés még nem vészes, hiszen a konkurens újságok árai már-már felháborítóan magasok. Amúgy, ha az újság oldalszáma kicsit nőne, akkor még jobb lenne. További sikeres Munkát: Chikie

Köszi az elismerő szavakat Chikie! Mostanában nagyon sok levélben kéritek tőlünk, hogy minden számhoz legyen CD. Tehát TATATATAMM (dudaszó, meg dobpergés, ha valaki nem hallaná ki belőle), kérésetek meghallgatásra talált, ezután mindig lesz CD az újsághoz. Demokat, utilokat, meg egyéb ilyen hasznos dolgokat rakunk fel a cd-re, s időnként teljes játékokat adunk majd a laphoz ☺, az ár emelése nélkül!!! Azt is biztos észrevetted, hogy 16 oldallal nőtt a PC.Games oldalszáma, így már 100 oldalas a lap - reméljük neked is és a többi olvasónak is örömet okoztunk! Chikie, minden kívánságod így teljesüljön!

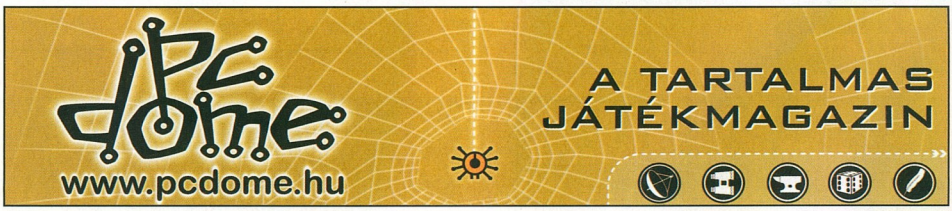
Itten most rovatunk végére értünk, de mielőtt lapoznátok, álljon itt néhány kedves sor Lalától. Még a szemem is könnybe lábadt:

**Kedves Epillált Marslakó, a kislányok réme!
(Ja, bocs, Jupiter hetedik
holdjáról jöttél, ha jól emlékszem;)**

Először is, nehogy berakj a levrovba, mert mérges leszek ;)

Komoly vádak ezek, nem is tudom, hogy védekezzek, na mindegy, a jövő hónapig megírom a védőbeszédem, addig is minden jót Nektek, sziasztok!

Sir Thelen



KRÓNIKA - 2002 ÁPRILIS

2002. április 2. - A Disney kiadja a Ultimate Ride Coaster Deluxe-t. Aranylemezre kerül a Fighter Ace III. Bejelentik a Dragonkind (Trilunar) készítését.

2002. április 3. - MYST minisorozatot készít a SCI-FI Channel. Megalakul a PaGTech. Megjelenik a The Secret of the Nautilus (Cryo) kalandjáték és az Army Men RTS (3DO) stratégia játszható demója.

2002. április 4. - Megérkezik az első javítás a Might and Magic IX-hez, v1.2 patch néven.

2002. április 5. - Bejelentik a Hearts of Iron (Paradox) és a Star Trek Elite Force II (Activision) játékokat. Megjelenik a Stronghold v1.2 patch és a Cultures 2 (JoWooD), valamint a Starmageddon (Dreamcatcher) stratégiai játékok demója.

2002. április 7. - Javítás készül a Gorasul-hoz (v1.06).

2002. április 8. - Megjelenik a Dungeon Siege, és bejelentik a Tribes Fast Attack (Sierra) készítését.

2002. április 9. - Új Warrior Kings és X-Plane (v6.12) demó jelenik meg.

2002. április 10. - Étteremszimulátor fejlesztését jelentik be a Capitalizm fejlesztői. A Wanadoo leszerződik a Druid King kiadására. Bejelentik a Crusader Kings (Paradox) nevű stratégiát és a Stalingrad (4X Studios) nevű akciót. A Strategy First adja ki a Prince of Qin-t.

2002. április 11. - Megjelennek a Warlords Battlecry II (v1.03), a Dark Age of Camelot (v1.49B), és az Anarchy Online (v14.0) javítások. Bejelentik az AvP 2 kiegészítőjét (Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt).

2002. április 12. - Kijön a Blood Omen 2 (v1.02) és az IL-2 Strurmovik (v1.04) egy-egy újabb frissítése. Bejelentik a Simon 3D közeli megjelenését.

2002. április 15. - Új Beam Breakers demó jelenik meg. Elbocsátások a Heroes IV stábból (New World Computing).

2002. április 16. - Bejelentik az Icewind Dale II Collector's Edition-t. Az Interplay a Shiny eladásáról tárgyal.

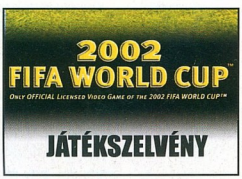
2002. április 17. - Újra együtt a LucasArts és a Totally Games. Megjelennek a Gorasul: the Legacy of the Dragon szerepjáték és az Age of Wonders II: the Wizards Throne körökre osztott stratégia demói. Javítás jelenik meg a Disciples II: Dark Prophecy-hez (v1.3) és a Command & Conquer: Renegade-hez (v1.030). Bejelentik az Anarchy Online: Special Edition-t, a Deadly Dozen folytatását (Pacific Theatre), és a Strike Fighters: Project 1-et.

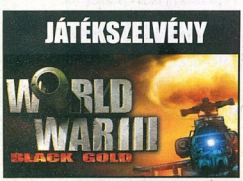
2002. április 18. - Kijön a Dungeon Siege RPG és a Soldier of Fortune II: Double Helix akciójáték multiplayer demója. Javítást kap a Moto Racer 3 (v1.2.4.1), a Star Trek: Bridge Commander (v1.1), a Civilization III (v1.21f), a Jane's Attack Squadron (v1.01b) és az Anarchy Online (v14.1). Augusztusra ígérik a Sudden Strike II-t. A Ubi Soft újabb Tom Clancy játékot jelent be, Splinter Cell néven. Megalakul a Renegade Gods fejlesztőcsapat. A Microsoft újra megerősíti a Halo PC-s megjelentetését. A Microsoft csökkenti az Xbox árát Európában.

2002. április 19. - Új, online demó jelenik meg a Team Factor-ból. Kijön a Warrior Kings v1.3 patch. Bejelentik a Nina: Agent Chronicles-t, és a Strategic Command - European Theater-t.

2002. április 22. - Publikus Neverwinter Nights bétatesztet jelent be a BioWare és az Infogrames. Aranylemezen a Project Earth. Bejelentik az E3-on debütáló The VATZ akció-stratégiát.

2002. április 23. - Megjelenik a Divine Divinity RPG és a Starships Unlimited RTS játszható demója. Frissítik a Serious Sam: The Second Encounter (v1.07), a Kohan: Immortal Sovereigns (v1.3.4) és a Starships Unlimited (v1.2) játékokat. Aranylemezen a The Elder Scrolls III: Morrowind.





JÁTÉKMEGJELENÉSEK (ÁPRILIS - MÁJUS)

2002 FIFA World Cup	EA	- Ft	4/19/02
Army Men : RTS	3DO	- Ft	5/20/02
Britney Spears: The Game	THQ	- Ft	5/31/02
Car Tycoon	JoWooD	10990 Ft	5/6/02
Desert Storm	SCI	- Ft	5/31/02
Etherlords (szinkronizált)	JoWooD	- Ft	5/20/02
Heroes of Might and Magic IV (angol verzió)	3DO	10990 Ft	4/15/02
Heroes of Might and Magic IV (szinkronizált)	3DO	10990 Ft	5/20/02
The Italian Job	SCI	12000 Ft	4/26/02
Might and Magic IX	3DO	10990 Ft	4/1/02
Outer Rim	JoWooD	10990 Ft	4/15/02
Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision	12000-13000 Ft	5/31/02
SWGB - Clone Campaigns	LucasArts	- Ft	5/31/02
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	- Ft	5/10/02
Traffic Giant Gold (szinkronizált)	JoWood	4490 Ft	4/2/02
Zanzarah: The Hidden Portal	THQ	11000 Ft	4/26/02

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (ÁPRILIS - MÁJUS)

Ceasar 3	EVM	1990 Ft	4/15/02
Green Berets (Powered by Myth II)	EVM	1990 Ft	4/15/02
Grunch	EVM	1990 Ft	5/30/02
Hidden & Dangerous deluxe	EVM	1990 Ft	4/15/02
Mall Tycoon	EVM	1990 Ft	4/15/02
Pharaoh	EVM	1990 Ft	4/15/02
Rage of Mages 2	EVM	1990 Ft	4/15/02
Shogo	EVM	1990 Ft	4/15/02

Akció

Counter-Strike: Condition Zero (video)
- http://www.pcgames.de/index.cfm?article_ID=34678&menu=010101

Mafia (video)
- http://www.mafia-game.com

Soldier of Fortune II: Double Helix (demo, video, háttérkép)
- http://www.activision.com/games/soldieroffortune/doublehelix.asp
- http://www.bluesnews.com/files/sof2/demos/sof2_test.shtml

Spider-Man: The Movie (video, háttérkép)
- http://www.universeofheroes.com/trailers.html
- http://www.universeofheroes.com/gallery.html

Blood Omen 2 (patch, video, képernyővédő, zene)
- http://www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=114
- http://www.eidosinteractive.com/support/patchinfo.html?ptid=75

Global Operations (video, háttérképek, képernyővédő, demo)
- http://www.globalopsgame.com/movies.html
- http://www.globalopsgame.com/wallpapers.html
- http://www.fileplanet.com/index.asp?file=62378
- http://www.avault.com/pcrl/demo_temp.asp?game=globalops

Stratégia

Dragon Throne (demo)
- http://202.130.3.136/products/zhuanqu/sanfen/

SuperPower (demo)
- http://www.dreamcatchergames.com/superpower/index.html

The Sims: Vacation (video)
- http://thesims.ea.com/us/

Diggles: The Myth Of Fenris (demo)
- http://wiggles.innonics.net/en/home/

Dune Generations (háttérképek)
- http://www.dune-generations.com/

Monsterville (demo)
- http://monsterville.cryogame.com/

RPG/Kaland

Dungeon Siege (képernyővédő, video, háttérkép, WWW-editor)
http://www.microsoft.com/hun/games/dungeonsiege/8.asp

Might & Magic IX (háttérkép)
http://www.3do.com/mightandmagic/ix/downloads.html

Szimulátor

The Italian Job (video)
http://www.rockstargames.com/italianjob/

Sport

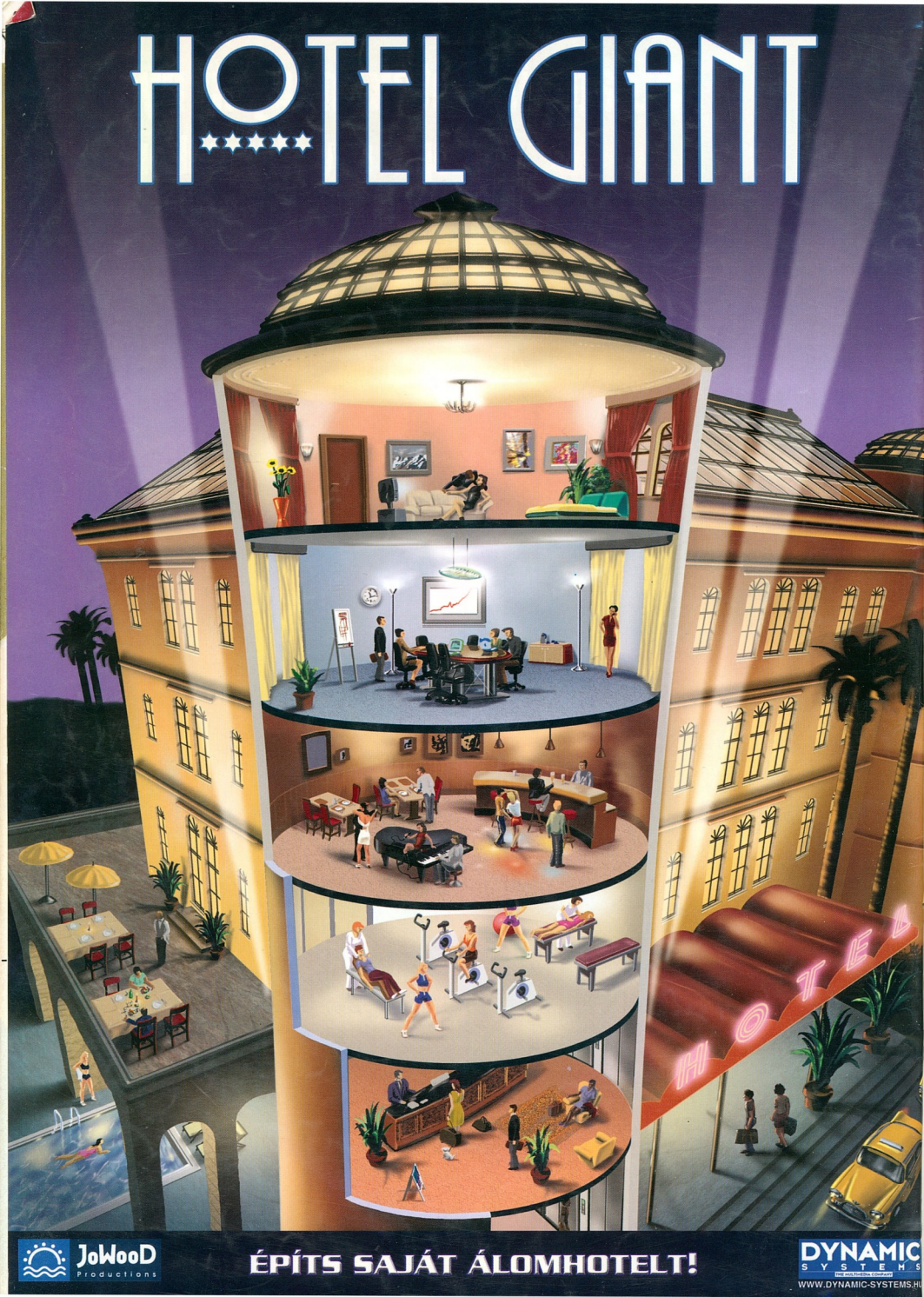
2002 FIFA World Cup (demo)
http://www.ea.com/easports/platforms/games/2002fifaworldcup/downloads.jsp

Stratégiai játék magyar nyelven

utópia egy atomháború után

Megrendelhető a 461-5728-as budapesti számon vagy
a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799.
Web: www.automex.hu, Email: info@automex.hu

HOTEL GIANT



JoWooD Productions

ÉPÍTS SAJÁT ÁLOMHOTELT!

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
WWW.DYNAMIC-SYSTEMS.HU